

AMSTRAD A LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

CAPTAIN BLOOD, LE JEU RÉFÉRENCE ET 10 AUTRES HITS



LE TAPIS VERT AMSTRAD

TOUS LES JEUX DE CARTES SUR PC ET CPC

BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 $ CAN N°35 JUIN 1988 20 F



LOGICIELS INTÉGRÉS

TOUS POUR UN, UN POUR TOUS

DU NOUVEAU POUR

LES MICROVORES

GOTHIK

RETURN TO GENESIS

PANDORA

ENLIGHTENMENT DRUID II

GOTHIK

Entrez dans de sombres et mystérieuses catacombes, et aidez Olga, la grande prêtresse et Olaf, un solide guerrier, à rassembler les ossements du grand maître Argoth, afin de le ramener à la vie.

Plein de monstres horribles à combattre sur les sept étages qui composent les catacombes.

Pour vous faciliter la tâche, préparez des potions magiques, lancez des charmes, prenez les armes, flèches, éclairs et globes de feu.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK.
De 89 F à 149 F.
©FIREBIRD GOLD

RETURN TO GENESIS

C'est la guerre bactériologique !

Votre seule chance, sauver des scientifiques androïdes et récupérer le fruit de leurs recherches. A bord d'un vaisseau hypermoderne, traversez à la vitesse éclair, de superbes contrées, que les ennemis sont en train de mettre à sac. Des obstacles vous guettent à chaque tournant ! Des centaines de tableaux où l'action n'arrête jamais !

ATARI ST DK - AMIGA DK. 199 F
© FIREBIRD GOLD

PANDORA

L'expédition Pandora revient d'une mission spaciale de deux siècles.

Qu'est-il advenu aux membres de l'équipage ? Qu'ont-ils découvert de si important pour l'Humanité ?

Votre mission : accéder à l'ordinateur central qui fera son rapport, ramener sur Terre les survivants du Pandora, prendre connaissance des découvertes scientifiques et ramener avec vous tous les objets collectés par l'équipe.

Pandora est un mélange explosif d'arcade et d'aventure spaciale.

COMMODORE K7/DK -
ATARI ST DK -
AMIGA DK.
De 99 F à 199 F.
© FIREBIRD GOLD



ENLIGHTEMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.





DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET
Cedex.

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

SOMMAIRE



JUIN N°35

AM-MAG est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Rédacteur en chef** : Georges Brize. **Secrétaire de rédaction** : Suan Ajirent. **Responsable rubrique Professionnelle** : Xavier Frigara, **Responsable des Jeux** : Yves Huitric, **Comité de rédaction** : Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Bernard Jolivalt, Christian Roux, Guillaumme Courtois, Eric Mirtelet, Patrick Rebière, Frédéric Nardeau. **Couverture** : Didier Crété. **Illustrations** : Thiriet, Mokeit, Grabuge.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction** : Françoise Kergreis. **Maquettistes** : André Lévy, Thierry Martinez. **Montage** : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements** : Martine Lapierre au 16 (1)43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction** : Annette Carniaux.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 16 (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité** : Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal** : 2e trimestre 1988. **Photocomposition** : Compo Imprim, 94250 Gentilly, **Impression** : La Haye-les-Mureaux, Tima Roto, SNIL.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

News

Softs

Listings

Bibliothèque

Trucs et bidouilles

Pro

Dossiers

Enquête / reportage

Divers

VISA+

Amigamobile

L'Amiga 2000 est polyvalent, de par ses capacités que tout le monde connaît (et envie peut-être aussi). La preuve : la société Mercuriel, grâce à un travail acharné, a réussi à l'introduire dans les auto-écoles. Enfermé dans une console reproduisant exactement l'habitacle d'une voiture et couplé à un vidéo-disque, il permet aux futurs conducteurs d'assimiler théorie et pratique en même temps, avant de les lâcher vraiment dans la nature. Ce système, baptisé Simobile, n'en est encore pour l'instant qu'à l'état de prototype. Son apparition dans les auto-écoles intéressées ne saurait tarder.

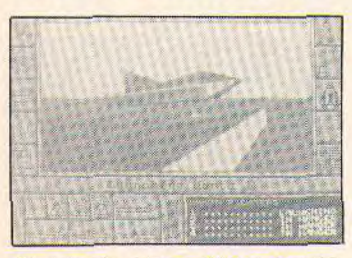


NOUVELLES DU MONDE EXTERIEUR

Une fois de plus, me voici fin prêt pour un voyage dans le monde extérieur. Visa en poche, je vais pouvoir découvrir ce qui se trouve de l'autre côté du miroir : l'Amiga dans les auto-écoles, Carrier Command, le jeu du siècle sur ST, la guerre d'Apple, etc.

Martin Tamar

Carrier Command



Si jamais vous étiez sur le point de changer d'ordinateur, je ne saurais trop vous conseiller l'Atari ST, notamment à cause d'un jeu de Rainbird qui vient de sortir : Carrier Command. Ce jeu, que d'aucun ont déjà qualifié de « fils illégitime d'Elite et de Flight Simulator », vous met aux commandes d'un porte-avions du futur, avec pour mission de coloniser un groupe d'îles. Il est possible de piloter A LA FOIS 4 véhicules amphibies, 4 avions et le porte-avion lui-même. Bref, c'est génial, et avec un peu de chance, bientôt sur Amstrad.

Adventure Creator

Les plus anciens d'entre-vous se souviennent certainement de GAC (« Graphic Adventure Creator »), utilitaire génial qui permettait de créer des jeux d'aventure graphique dans une once de programmation. Ce programme vient de sortir sur l'Atari ST, avec un nouveau nom : SAC (ST Adventure Creator). C'est Incentive Software qui prépare ça, et la démo que j'en ai vu m'a entièrement convaincu.

Trip-a-tron

Ce nom *a priori* barbare, est celui d'un nouveau logiciel pour Atari ST (oui, je sais : encore le ST. Seulement voyez-vous, l'Atari User Show, qui s'est tenu à Londres le mois dernier, était assez riche en nouveautés logicielles). Il s'agit d'un « synthétiseur de lumière », comme l'ont surnommé ses créateurs : il se « contente » de faire des animations de couleurs à l'écran, avec des figures géométriques dans tous les sens... A utiliser en écoutant Pink Floyd...

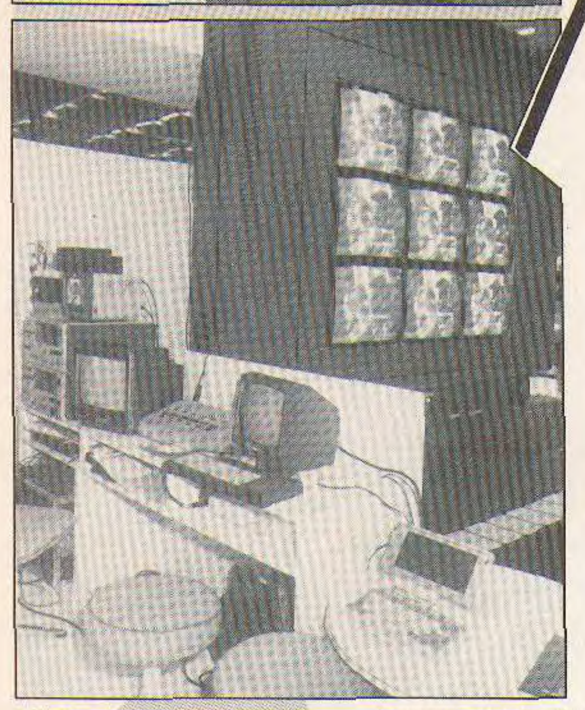
Apple contre le reste du monde

En son temps, le constructeur californien du célèbre MacIntosh avait déjà intenté un procès à Digital Research, à cause de Gem, qu'il considérait comme une copie du Finder du Mac.
Récemment, Microsoft a remplacé Digital sur le banc des accusés, à cause de Windows, pour les mêmes raisons. Aujourd'hui, c'est au tour de Hewlett-Packard, à cause de NewWave, un système d'exploitation graphique, combinant bien entendu souris, menus déroulants, icônes et fenêtres. Les chefs d'accusation d'Apple sont contrefaçon et concurrence déloyale.

Bien sûr, ces arguments se défendent, Apple ayant déposé le brevet du Finder, après avoir racheté les droits à Rank Xerox.
Malheureusement, il est évident que ce genre de systèmes graphiques est appelé à se développer encore plus dans l'avenir : simplicité et convivialité obligent. Qu'espère donc Apple ? Etablir un monopole des souris ? Ou bien n'est-ce qu'une lubie de ses dirigeants ? Toujours est-il que tout cela est plutôt amusant, voire même navrant. Tout puissant que soit Apple, elle ne pourra aller contre le progrès encore longtemps.

Prise de risc

Motorola et Intel se lancent dans la course aux processeurs à architecture RISC (rappelons qu'un processeur dit « RISC » ne possède qu'un jeu réduit d'instructions machine ; de fait, le décodage de ces instructions, et donc leur exécution, est accéléré d'autant).
Motorola a de son côté d'ores et déjà annoncé le MC 88000 qui, paraît-il, serait trois fois plus rapide que le 80386. De l'autre côté, Intel a annoncé le 80960, bien qu'il ne s'agisse pas d'un processeur RISC à proprement parler. Ces deux nouveaux processeurs coûtent encore cher, et n'atteindront donc pas la micro familiale avant certainement longtemps. Il est toutefois rassurant de voir ces deux géants s'intéresser à cette technique : elle nous conforte dans l'idée qu'il s'agit bien de l'avenir de la micro.





UN AMSTRAD CPC AU SICOB

Au détour d'une allée, nous avons découvert un Amstrad CPC 6128 sur le stand Toshiba. Qu'est-ce à dire ? Comme vous le voyez sur la photo, le CPC est utilisé pour commander un système d'incrustation vidéo. Une intéressante application prouvant qu'il est possible de réaliser une multitude de choses en gérant les entrées/sorties de sa machine.

LES CHOCS

Sorti de son cadre strictement professionnel, ce dernier SICOB offrait aux visiteurs quelques « chocs » visuels. Le plus gros ? Ce PC géant (heureusement qu'un PC n'éjecte pas ses disquettes comme un Mac). Le plus petit ? Les jupes des attachée de presses et des hôtesses d'accueils, toutes charmantes et assez affolantes. Machisme ou libido ? Ni l'un ni l'autre. Juste un hommage à la beauté et une ode au printemps. Elles se rendent pas compte.

L'ARLESIENNE

Fort heureusement plus présent dans la presse que sur nos machines, le virus fait encore parler de lui. Ainsi, J.-L. Salzmann, un médecin de l'hôpital Broussais, vient de faire breveter un vaccin pour ordinateur. C'est en comparant le virus informatique avec les « vrais » virus que ce médecin a eu la révélation : un virus est dangereux lorsqu'il pénètre dans l'ADN. Par comparaison, le virus informatique est dangereux lorsqu'il réussit à rentrer dans le disque dur de la machine. Il suffit donc d'empêcher ou, si vous préférez, il suffit d'éliminer la cause pour éviter ses effets.
Incontournable, non ? Mon conseil : pour être à l'abris, ne vous servez plus de votre disque dur.

MAY FLOWER

Les Américains semblent de plus en plus intéressés par les logiciels «frenchies». Ubi Soft vient en effet de passer une licence exclusive avec le géant Epyx. Inc qui représentera désormais ses produits aux Etats-Unis. Dès l'automne 88, les jeunes Américains vont pouvoir s'éclater avec Iron Lord et Skateball sur leurs C64, Amiga, ST et PC. D'autres formats suivront. Bien que cela puisse paraître paradoxal, l'accord va également permettre à Ubi Soft de consolider, voir d'étendre son marché à l'Europe entière, d'autant que John Forrest, ancien directeur de distribution de Electronic Arts, vient de rejoindre l'équipe. Bref, de beaux jours en perspective.

EDUCAKIT

Préparation à la Seconde est un kit éducatif tournant sur CPC 664 et 6128 permettant aux élèves de troisième de se préparer à l'entrée en seconde. Le logiciel, accompagné de livres permet de faire le point sur ses connaissances en Français et Mathématiques. Ce kit se compose de deux disquettes (une par matière), d'un guide d'utilisation, et de deux livres également. L'ensemble est vendu au prix de 470 F TTC. Edité par Hatier Logiciels.



THEORÈMES SUR DISQUES

MATHOR est un traitement de texte mathématique permettant la saisie et l'impression de formules sur PC, PS et compa-

$$S = \sum_{i=1}^{N} \left(x_{i+1} + x_i^2\right) \qquad \frac{\partial \Phi}{\partial t} = - \frac{\hbar^2}{\sqrt{2m^2 + 1}} \Delta \Phi$$

tibles. Non content d'écrire en notation mathématique, il gère le texte, par exemple en rallongeant les barres de fractions en fonction de la taille du résultat, en rectifiant la hauteur des parenthèses ou bien encore en centrant un numérateur et un dénominateur. Il permet également de dessiner ses tableaux et comporte plusieurs styles (gras, souligné, italique, etc.). Point important, il est possible d'accéder à un module de conversion prenant en compte les besoins spécifiques de la photocomposition. A quand les bouquins de maths réalisés en PAO ?

LA TECHNOLOGIE LAVE PLUS BLANC !

C'est ce qu'ont du se dire les créatifs de l'I. Studio Publicité. En effet, en plus de créations portant sur les medias habituels (plaquettes, PLV, catalogues, etc.), Studio Publicité propose désormais des « réclames » sur disquette, un service dit de « téléphonie interactive » et du marketing direct par Minitel. De la technologi... stique. L'I. Studio Publicité, 15, rue Saintonge, 75003 Paris. Tél. : (1) 42.77.06.04.



FUN GAMES 88

L'*Ateco* (Association des techniciens en action commerciale) a organisé les 18 et 19 mars 1988 au lycée *J-B. Corot* de Savigny-sur-Orge (Essone) *Fun games*, le salon des jeux micro et vidéo. Déjà pour le site, cela valait la peine : imaginez un château entouré d'une pièce d'eau où barbottent les canards, et ceci dans un immense parc, stade compris. Le but de cette manifestation était pour ces jeunes préparant un BTS commercial, de mettre en relation les utilisateurs — principalement les lycéens et collégiens — avec les professionnels. Ainsi Atari, Amstrad, Chip et Laser Presse bien sûr, étaient parmi les principaux exposants.

Sponsorisée par le *Crédit lyonnais* et la radio *Zénith FM*, Fun games réunissait une quarantaine de machines que les 1 500 visiteurs, lycéens, collégiens et parents principalement n'ont pas laissé chômer ! Il faut dire que l'*Ateco* avait soigneusement préparé son étude de marché par un sondage au lycée lui-même ainsi que dans les établissements scolaires alentours. Nadine Buchet, l'une des organisatrices pour cette année, nous affirma d'ailleurs que « il y avait eu un véritable plébiscite au CES chez les 12-15 ans » !

Cette étude leur a également permis de remarquer que majoritairement les garçons possédaient un micro chez eux, alors que les filles ne faisait qu'exploiter celui de...papa. Qu'importe, *Fun games* » a rencontré un vif succès, d'autant qu'ils avaient eu la bonne idée d'organiser un jeu-concours avec tirage au sort le samedi et devinez quoi...un micro à la clé. Ce fut également l'occasion pour eux de rencontrer les professionnels de l'informatique ludique, et de traiter directement avec les agences et la presse. Bref, comme dit « *Valérie Vandeputte*, l'alter ego de *Nadine*, « un véritable pied dans la vie active ».

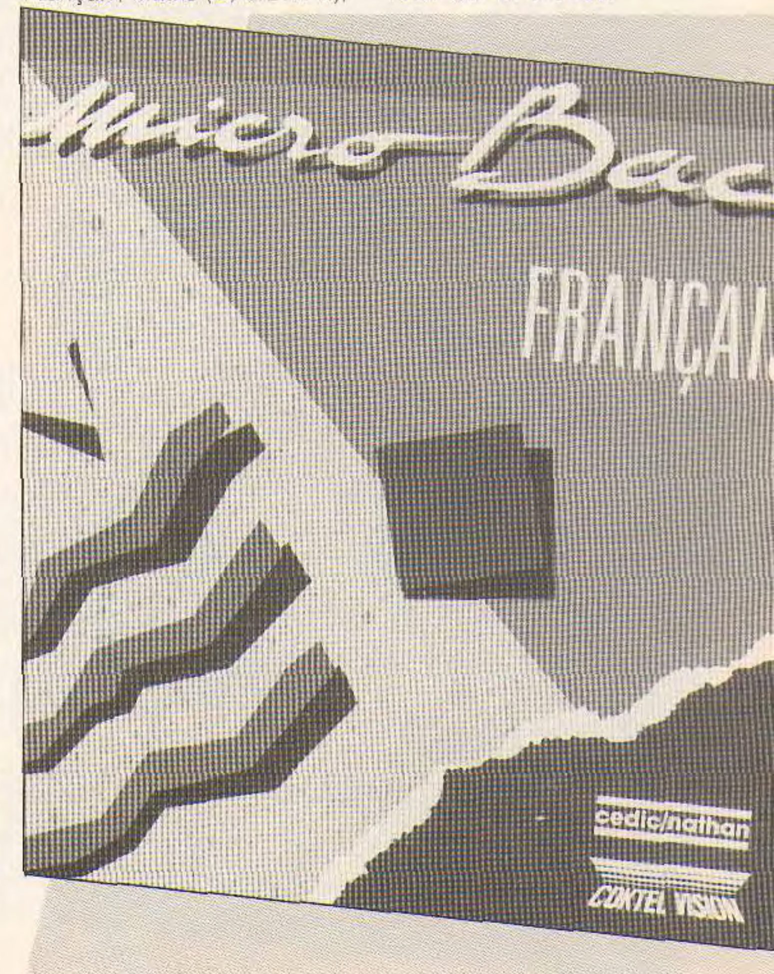
Notons que Chip, dans sa nouvelle politique commerciale, présentait Voyage au Centre de la Terre.

Donc, bravo à cette initiative et souhaitons bonne chance à ces étudiants qui semblent avoir déjà pas mal d'atouts en poche.

Gaëlle Hic

PASSE TON BAC D'ABORD !

Destiné aux élèves allant de la seconde jusqu'à la terminale, la collection Microbac, édité par Cedic/Nathan/Coktel Vision se propose d'aider les futurs candidats au bac à mettre toutes les chances de leur côté. Français, Maths (B, C/E et D), Langues (Anglais, Allemand, Espagnol), Histoire, Géographie, Physique/Chimie (B, C, D, E). Conçu par des enseignants, ils fonctionnent à l'aide de menus déroulants selon un principe de question/réponse et comportent des aides, des dictionnaires, des bloc-notes. En tout, dix logiciels. Microbac et Cedic/Nathan/Coktel Vision. 225 F sur PC (5.25" et 3.5") et 195 F sur CPC 6128.



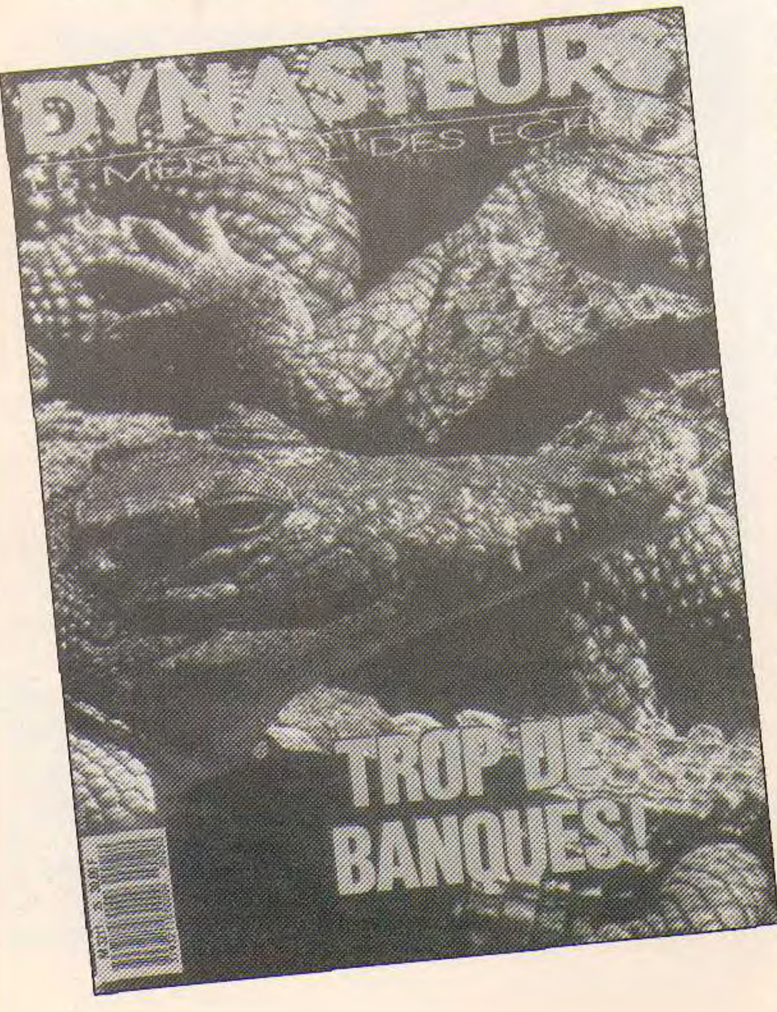


BRONZAGE CATHODIQUE

Fort d'une expérience de neuf années dans le développement de l'informatique en milieu scolaire, le Microtel Club Ademir et le centre X 2000 organisent des « séjours informatiques » d'une ou deux semaines à Valence-d'Agen. Le centre, équipé d'une dizaine de compatibles avec disque dur, offre également aux participants de quoi se détendre (vidéo, tennis, natation, etc.). Microtel Ademir Centre X 2000 : 3, avenue de Bordeaux, 82400 Valence-d'Agen. Tél. : (16) 63.29.09.44.

LA VALISE EN CROCO

Notre confrère Dynasteurs vient de consacrer quatre page à Marion Vannier PDG d'Amstrad France. Destin exceptionnel pour une femme d'exception, elle quitte, à 21 ans, une vie de chatelaine trop rangée à son goût et se retrouve standardiste. Mobilité oblige, la voilà télexiste, comptable, directrice commerciale. En 82, Amstrad France n'est alors qu'un projet, Alan Sugar la contacte. Six ans plus tard, le chiffre d'affaire de la filiale française est passé de 0 à 1 milliard de francs, soit le cinquième du CA d'Amstrad. La petite standardiste d'hier siège désormais à la commission Progrès des entreprises au CNPF. Son secret ? Une discipline de fer imposée à ses collaborateurs comme à elle-même : pas le droit de fumer, d'arriver après 9 heures, de lire le journal sur son lieu de travail ou de s'absenter. « Certain n'ont pas pris de vacances depuis deux ans », déclare-t-elle avant d'ajouter : « Il faut manager comme on ressent les choses. Sinon, ça ne marche pas ». Il est vrai que le crocodile est un animal à sang froid.



EXTERIEUR NEWS

JEUX VIDEO A LA TELE

Vous n'avez pas encore entendu parler de Captain Power et de ses soldats du futur ? C'est une émission qui passera prochainement sur la Cinq... Un feuilleton comme les autres apparemment où le gentil captain devra détruire tous les méchants de l'espace. Mais non, cette production signée Mattel est beaucoup plus que cela : c'est un jeu vidéo sur votre télé. Pendant cinq minutes de feuilleton, des centaines de jeunes télespectateurs pourront aider leur héros en tirant sur les méchants à la télé, avec un pistolet laser, Il faudra détruire tous ensemble les vaisseaux spaciaux et les vilains gardes de l'empire !
Ce type de jeu télé interactif a vu le jour en Angleterre avec *Knightmare* qui vient de recevoir, à Paris, le prix international de production télévisuelle, écrasant les américains et les japonais... belle victoire pour ce jeu de rôle télé dont la plupart des décors ont été construits en images de synthèse. Captain Power sur la Cinq, *Knightmare* bientôt en France... C'est l'explosion des jeux télé interactifs sur vos petits écrans. C'est aussi beaucoup de questions que se posent certains adultes « responsables » : tout cela n'est- il pas trop violent pour nos gentilles petites têtes blondes ?...

LE MAUVAIS GOUT

Les éditeurs anglais n'étaient pas spécialement connus pour leur bon goût... Après Barbarian, Jack the Ripper, voici Chernobyl. Cette dernière création US Gold vous entraîne dans l'aventure de la catastrophe nucléaire qu'il faut d'ailleurs empêcher. Après Chain Reaction d'Elite, Chernobyl frappe encore plus fort !
Chez US Gold, on affirme que ce jeu n'est pas une preuve de mauvais goût mais plutôt un bon jeu de stratégie qui devrait intéresser le public à ce grave problème.

Ils sont fous ces ROM, hein ?

Il est désormais possible de mettre le CP/M + des CPC en ROM et de le *booter* sans se coltiner l'agaçant détour par le Basic et l'appel par /CPM de la disquette système. Installer les deux microprocesseurs sur le connecteur idoine ne demandera qu'un minimum de savoir-faire. Au démarrage à froid, le système est lu sur la disquette puis stocké dans les tripes de la machine. Ensuite, non-seulement le CP/M + sera accessible en un clin d'œil, mais en plus, vous aurez en prime quelques fonctions nouvelles fort utiles : BORDER, CLS, INK et MODE (celles-là même du Basic) et en plus, INVERSE, qui échange deux couleurs. La TPA, cela va de soi, restera inchangée et le lancement d'applications à partir d'AMSDOS n'est pas affecté.
Le gain de temps pour les inconditionnels du CP/M, les commandes supplémentaires fournies et la rapidité de mise en route des applications seront inestimables.
Pour profiter de toutes ces bonnes choses, il faudra adresser votre disquette système (gardez-en une copie !) ainsi que 24.95 £ à : *Graduate Software : 19 Everest Road Fishponds, BRISTOL. Tél. : 0272 65.66.59* qui vous la retournera, accompagnée des précieuses puces.
Notons, pour ceux qui posséderaient un CPC 464 ou 664 équipé d'une extension de mémoire 64 Ko — et qui n'ont donc pas de CP/M + celui-ci n'étant livré qu'avec le CPC 6128 — qu'ils peuvent obtenir l'indispensable disquette auprès de *CPC Ltd (tél. : 0772 55.50.34) à PRESTON (Lancashire)* pour la somme de 20.04 £.

Ça plane un MAXX !

Il est fabriqué en Californie par Ventura et déjà importé en Allemagne par Profisoft ; les dingues de *Flight Simulator* et autres jeux de haut vol sur PC et compatibles pourront s'y croire avec MAXX, un manche à balai analogique grandeur nature équipé de deux boutons



de tir et d'une manette des gaz. Une attache permet de le fixer solidement à la table (des fois qu'il y aurait des turbulences). Son prix, celui d'un véritable billet d'avion, dépasse les 1 000 F du côté de Munich : 349 DM pour être précis. Pour en savoir plus, les intéressés peuvent contacter : *PROFI-SOFT Suddhäuse strasse 50-52, 4500 OSNABRUCK. Tél. : 49/05 415.39.05.*

A propos de *Flight Simulator*, nous avons appris au CEBIT de Hanovre que des disquettes contenant le survol des aéroports européens et leurs environs seraient disponibles d'ici peu et qu'un troisième version du jeu sortira bientôt, destinée surtout aux PC équipés du processeur 80386. Quand on connaît les possibilités de la bête, sûr que ça doit en jeter ! On en reparlera.

Plus de CPC ? C'est Pas Croyable !

Alan Michael Sugar, Grand'Maître de l'univers amstradien, a bien de la misère : impossible pour lui de se montrer en public sans qu'il soit houspillé sur le thème « le CPC a son avenir derrière lui ». Aux rumeurs insistantes qui annoncent la fin des CPC — certains sont même allé jusqu'à affirmer que les usines coréennes auraient arrêté la production —, Alan Michael Sugar oppose un démenti formel à ACE, un confrère britannique : *« Ce n'est pas vrai. On en fabrique plus que jamais. »* Si nul n'est prophète en son pays...

CONCOURS PLATOON OCÉAN/AM- MAG
RÉSULTATS

Du 1er au 3e prix :

Routier Germain, 92150 Suresnes
Bresson Sébastien, 93230 Romainville
Morel Philippe, 57270 Uckange

Du 4e au 13e prix :

Maquet Emmanuel, 59220 Denain
Pantalacci Jérôme, 75015 Paris
Allio David, 76710 Eslettes
Sylvestre Guy, 74000 Annecy
Poiriez Yann, 29200 Brest
David Philippe, 77260 La Ferté s/s Jouarre
Martin David, 49700 Stavecot Belgique
Lemaître Christophe, 76400 Fecamp
Cames Jean-Pierre, 64400 Oléron Ste Marie.

Du 14e au 200e prix :

Letournel Alexis, 76240 Bonsecours
Rodrigues Rui-Abel, 93320 Les Pavillons s/Bois
Tacussel Frédéric, 84100 Orange
Avezard Francis, 77022 Melun Cédex
Bideaux Simone, 02000 Laon
Hedium Marie-Thérèse, 02000 Laon
Verges Christophe, B.P 1500, Nouméa Nouvelle Calédonie
Boyer Xavier, 78990 Clancourt
Midavaine Pascal, 76620 Le Havre
Spiess Emmanuel, 68200 Mulhouse
Munch Frédéric, 69480 Anse
Goehring Emmanuel, 68270 Wittenheim
Collignon Daniel, 13400 Aubagne
Gourson Éric, 23000 Guiret
Cuny Jean-Pierre, 54110 Dombasle
Cadery Fabrice, 93330 Neuilly-sur-Marne
Maillard David, 76150 Maromme
Badique Didier, 90000 Belfort
Parmentier Philippe, 90000 Belfort
Ricaud Philippe, 84300 Cavaillon
Faudot Philippe, 90000 Belfort
Casale Patrice, 20200 Bastia Haute Corse
Bauchet Frédéric, 85000 La Roche-sur-Yon
Castellani Jean- Simon, 76460 St-Valéry
Solere Sébastien, 91130 Ris Orangis
Allio Cédric, 27500 Pont Audemer
Troestler Pierre, 90200 Giromagny
Amstrong Kevin, 33310 Lormont
Reboul Millet Ghislain, 21400 Orsay
Fontaine J-Marie, 93100 Montreuil
Roubin Pascal, 42000 St-Étienne
Desmoulin Olivier, 94240 L'Hay-les-Roses
Marec Stéphane, 92000 Nanterre
Orosco Philippe, 34400 Montpellier
Andritch David, 54070 Custines
Dabouis Philippe, 44400 Reze
Dolhent Christophe, 02100 Saint-Quentin
Chancel Rémi, 19270 Donzenac
Grouhel Olivier, 44620 La Montagne
Viltard Franck, 80200 Peronne
Romey Tanguy, 29232 Plouguerneau
Sorin David, 41500 Mer
Gritti Jérôme, 54720 Lexy
Rodriguez Miguel-Ange, 75017 Paris
Bally Olivier, 59143 Watten
Jacquemin Patrice, 80240 Roisel
Taveau Sébastien, 37550 Saint-Avertin
Chevalier Stéphane, 51100 Reims
Braud Thierry, 77000 Melun
Ingles Jean 232, 74300 Cluses
Chaouche Boutry Johan, 92600 Asnières
Routon Vincent, 60000 Beauvais
Perdrieau Pascal, 93100 Montreuil S/Bois
Courtois J-Philippe, 71200 Le Creusot
Piccirilli Sarino, 71200 Le Creuzot
Biraud Christophe, 21032 Dijon Cédex
Delliste Christophe, 57310 Guenange
Koscielny Olivier, 93240 Stains
Perrot Mathieu, 54850 Messein
Porras Daniel, 31000 Toulouse
Niemiec J-Marc, 03100 Montluçon
Billerey Roger, 24100 Bergerac
Ramin Frédéric, 42100 St Étienne
Mantel Michel, 59160 Lomme
De Lamar David, 41200 Romorantin Lanthenay
Brunel Frédéric, 13010 Marseille
Widory David,, 75017 Paris
Breton Yannick, 21220 Gevrey Chambertin
Blachère Sylvain, 69003 Lyon
Maillard Adam, 51200 Épernay
Nicolas-Stéphane, 91390 Morsang-sur-Orge
Rigaud Régis, 93190 Livry Gargan
Terrier Alban, 26500 Bourg-les-Valence
Zicola Marc, 57113 Boulange
Bassi Franck, 69003 Lyon
Di Mambro Frédéric, 93190 Livry Gargan
Becker François, 69003 Lyon
Salvado Éric, 33400 Talence
Bourin Christophe, 95210 St-Gratien
Verdonck Guy, 57157Marly
Perrot Didier, 10250 Mussy-sur-Seine
Le Moigne Marc, 29200 Brest
Fercot Laurent, 60680 Grandfresnoy
Lefrançois Laurent, 78570 Chanteloup-les-Vignes
Choisat Fabrice, 49000 Angers
Durpoix Martial, 88600 Bruyères
Bocquillon Daniel, 57360 Amneville
Henri Pascal, 76550 Offranville
Pascual Cédric, 94889 Villejuif
Mathey Didier, 64300 Orthez
Cudennec Bertrand, 29200 Brest
Derancourt Fabien, 26130 St Paul 3 Chateaux
Petitfour Bruno, 30133 Les Angles
Thellier Sylvain, 91250 Saintry S/Seine
Visot Bernard, 54630 Flavigny
Lafay Bernard, 45000 Orléans
Schnakenbourg Antoine, 80090 Amiens
Grand David, 87280 Limoges
Kiefer Annick, 29299 Brest
Poncet Antoinette, 29200 Brest
Parassin Thierry, 69007 Lyon
Rongel Christophe, 03290 Dompierre/Besbre
Prats Christophe, 93430 Villetaneuse
Vidal Pierre-Jean, 64000 Pau
Mouis Nicolas, 64000 Pau
Lafitte Alain, 31830 Plaisance du Touch
Vrilleau Laurent, 41600 Lamotte Beuvron
Esparre Grégory, 26700 Pierrelatte
Machard Stéphane, 69003 Lyon
Clément J-Pierre, 11100 Narbonne
Mercadier Laurent, 91700 Ste Geneviève des Bois
Barotin Stéphane, 17540 Saint-Sauveur
Cotibi Fabrice, 91440 Bures-sur-Yvette
Héron Mickaël, 18570 La Chapelle St-Ursin
Mauffrey Jean, 70220 Fougerolles
Leu Martine, 62000 Abbas
Dupoux Stéphane, 69290 Craponne
Hédan Marie-Christine, 92120 Montrouge
Goujon Frédéric, 76190 Yvetot
Julien Jean-Marie, 76410 Cléon
Rabas Jérôme, 60330 Lagny-le-Sec
Bartrowzak Philippe, 62640 Montigny
Lemoine Henri, 71190 Étang-sur-Arroux
Couinet Rémi, 92230 Gennevilliers
Bonacci David, 83320 Carqueiranne
Barelli Pascal, 06440 L'Escanème
Caillère Patrick, 27220 Bois-le-Roy
Couegnas Thierry, 08230 Rocroi
Bessières Pascal, 77144 Chessy
Fernier Sébastien, 28500 Vernouillet
Mirbeau Davy, 49400 Saumur
Mandet Thibaut, 03490 Diou
Fischer Fabrice, 67100 Strasbourg Neudorg
Mancini Stéphane, 38110 La Tour du Pin
Batun François, 38440 St-Jean-de-Bournay
Koubdjanian Sylvain, 69008 Lyon
Fragneau David, 33400 Talence
Dupont Nicolas, 92140 Clamart
Molko Christophe, 95300 Pontoise
Garay Stéphane, 64100 Bayonne
Le Borgne Yann, 56160 Guemene-sur-Scorff
Heno J-François, 91430 Igny
Coubra Lionel, 33700 Arlac Mérignac
Bultot Samuel, 60130 St-Just-en-Chaussée
Duhau Christian, Argenteuil
Sibille Stéphane, 69003 Lyon
Gianetti Alexandre, 35200 Rennes
Imbeaux Laurent, 54700 Conflans
Vinkel Cyril, 78890 Garnacières
Bessède J-Marc, 92100 Boulogne-Billancourt
Tangre Philippe, 77500 Chelles.

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto	: 10x3"	59 F
Boîtier DS40LA	: 30x3"	95 F
Boîtier DS40LB	: 45x3.50"	95 F
Boîtier JSY 80	: 80x3.50"	110 F
Boîtier JSY 48	: 48x3"	110 F
Boîtier DD50L	: 50x5.25"	119 F
Boîtier DS100L	: 100x5.25"	149 F



JSY 48 **110 F**

avec serrure + cle
sauf Proto

PERIPHERIQUES

Crayon Optique Dart	320 F
Digitaliseur Dart DMP2000	690 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron PC	649 F
Souris Cameron CPC (D)	649 F

dk'tronics

Ext. Memoire 256K/464	1145 F
Ext. Mémoire 256K/6128	1145 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	350 F
Ext. Mémoire 64K/464	470 F
Silicon Disc 256K/464	1150 F
Silicon Disc 256K/6128	1150 F

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES CPC	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
BIEN DEBUTER AVEC CPC	99
CLEFS AMSTRAD PCW	215
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU PCW	179

HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur
Jeux complet

Housse CPC 464 Coul.	95 F
Housse CPC 464 Monoch.	90 F
Housse CPC 6128 Coul.	95 F
Housse CPC 6128 Monoch.	90 F
Housse DISC FD1	55 F
Housse IMP. DMP 2000/2160	79 F
Housse IMP. DMP 3000/3160	75 F
Housse PC 1512 Coul.	109 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	105 F
Joystick Cheetah 125+	85 F
Joystick Cheetah Mach 1+	125 F
Pro 5000	125 F
Quickshot turbo II	129 F
Speed king	110 F
Switchjoy SJ.1	85 F
Switchjoy SJ.22	95 F
Wico 3 WAY	310 F
Wico the Boss	160 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	179 F

Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I

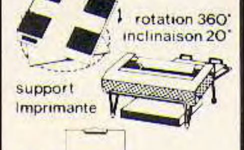
RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban DMP 2000	69 F
Ruban DMP 3000	69 F
Ruban DMP1	69 F
Ruban PCW 8256/8512	69 F

ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89x36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12-14"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F





CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé
à votre ordinateur !

Adapt.nouveau bus CPC	79 F
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
Câble Ecran/Clavier	149 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble Extens. Clavier 8256	65 F
Câble Extens.Imp.alim.8256	239 F
Câble FD1	139 F
Câble Magnéto Cassette	55 F

Disquettes 3" pour AMSTRAD

15 F 90*

" à l'unité - Par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	184 F	362 F	860 F	1590 F
3" 1/2 SFDD	110 F	210 F	475 F	850 F
3" 1/2 DFDD	125 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 30 F Les dix

UTILITAIRES

C D

CPC

ASTRO 2001	310
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BOURSE 2000	450
BUDGET (HIT 4)	155/190
C.A.O.	320/399
CALCUMAT	375
DATAMAT	375
DISCOLOGY V.5.1	350
DR DRAW	625
DR GRAPH	625
ECHOSOFT	395
GESTION DE FICHES	180/195
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
INTERPRETE 2	290
LA SOLUTION	750
MASTERCALC	330
MASTERFILE	370
MULTIFACE 2	520
MULTIPLAN	478
PSYCHO-TEST	135
SEMABANK	310
SEMASTATS	370
SEMFICH	235
SILIPACK	375
SUPERPINT	245
TAS COPY	235
TAS-SIGN	305
TASPRINT	235
TASWORD + MAIL MERGE	370
TEXTOMAT	380
ZENITH 2	290

PCW

AUTOFROM. ASSEMBLEUR	295
DATAMAT	380
DR. DRAW	625
DR. GRAPH	625
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
MASTERFILE 8000	520
MULTIPLAN	478
PCW GRAPH	280
QUICK MAILING	490
TAS-SIGN 8000	305
TASPRINT 8000	235
TASWORD+"MAIL MERGE"	425

PC

CALCOMAT	1150
DATAMAT	790
FLIGHT SIMULATOR	399
MASTERFILE PC	845
SUPERBASE	1150
SUPERBASE PROF.	2450
TAS-SIGN PC	410
TASPRINT PC	410
TASWORD+"MAIL MERGE"	500
TEXTOMAT	790

EDUCATIFS CPC

ALGEBRE 4-3E	220
COURS DE BASIC	225
DECOUVERTE DE LA VIE	195
ECRIRE SS FAUTES V.1	210
ECRIRE SS FAUTES V.2	210
ENIGME A MADRID	225
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	225
FRANCAIS-CM	199
GEOMETRIE	225
J'APPRENDS A ECRIRE	150
J'APPRENDS A LIRE	150
J'APPRENDS LES NOMBRES	150
MATHS COLLEGE 1	290
MATHS COLLEGE 2	290
MATHS ECOLE PREP. 6E	290
MATHS 2E CYCLE 1	245
MATHS 2E CYCLE 2	225
MATHS 3E	199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	199
MATHS-CM	225
OBJECTIF EUROPE 4-3E	195
OBJECTIF FRANCE 4-3E	195
OBJECTIF MONDE 6E	195
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	210
VISA PR HYDE PARK 6E	195

AMSTRAD TOP HITS

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

ACE 2	92/142
ADV T.FIGHTER	87/136
ALTERN.WORLD G.	92/142
APOCALYPSE	92/142
AQUANAUTE	116/156
ARCHE CAPT. BLOOD	196
ARKANOID 2	86/142
BAD CAT	92/142
BASKET MASTER	87/142
BEDLAM	92/142
BILLY 2	132/192
BIVOUAC	122/192
BLACK LAMP	87/142
BLOOD BROTHERS	92/142
BLOOD VALLEY	92/142
BOB WINNER	126/166
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142
CHOSE DE GROTEMBURG	175
CONSPIRATION	142/182
CORPORATION	92/142
CRASHGARET	192/220
CRAZY CARS	126/156
CYBERNOID FIGHT	92/142
DANDARE 2	92/142
DESOLATOR	92/142
DRILLER	142/182
EYE	115/172
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FER ET FLAMMES	246
FIREZONE	122/172
FLYING SHARK	96/142
GABRIELLE	136/172
GAUNTLET 2	92/142
GEE BEE AIR RALLY	92/142
GOTHIK	92/142
GRYZOR	87/142
GUADALCANAL	92/142
GUILD OF THIEVES	195
GUNSHIP	192/242
GUNSMOKE	925142
HANS D'ISLANDE	126/196
HERCULE	92/142
HURLEMENTS	132/172
IKARI WARRIORS	92/142
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
IZNOGOUD	192/242
JINKS	92/142
KARNOV	92/142
KNIGHT ORC	145/195
L'ANGE DE CRISTAL	142/202
L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186
LA GUERRE DES ETOILES	96/146
LA MARQUE JAUNE	246/246
LA PANTHERE ROSE	96/146
LAZER TAG	92/142
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
MACH 3	126/176
MAD BALLS	86/142
MASK 2	92/142
MATCH DAY 2	87/142
MICKEY MOUSE	92/142
NEBULUS	92/142
NIGEL MANSELL	92/142
NORTHSTAR	92/142
OUT RUN	92/142
PEPE BEQUILLE	142/192
PEUR SUR AMYTIVILLE	126/166
PIRATES	142
PLATOON	87/142
PREDATOR	87/142
QUIN	242
RASTAN	87/142
RIMMRUNNER	87/142
ROADWARS	95/136
ROLLING THUNDER	92/142
SANTA FE	136/172
SEPTEMBER	92/142
SHACKLED	92/142
SIDE ARMS	92/142
SILENT SERVICE	85/136
SPACE RACER	136/146
STREETSPORT BASKET	92/142
STRYFE 2	132/172
SUPER HANG ON	92/142
TARGET RENEGADE	87/142
TERRAMEX	110/140
TETRIS	92/132
THE FLINSTONES	86/136
THE HUNT RED OCTOBER	142/192
THE LAST NINJA	92/142
THE SENTINEL	96/146
THUNDERCATS	87/142
TROLL	86/136
V2	172
VAMPIRE'S	92/142
VENOM STRIKES BACK	92/142
VICTORY ROAD	86/142
WESTERN GAMES	132/176
WIZARD WARZ	92/142

ALBUM DIGITAL 116/162
Tomahawk - Fighter pilot
- TTracer-Night gunner

ALBUM EPYX 116/186
Winter Games+World Games
+Super cycle+Impos. Mission

ALBUM LORICIEL 92/142
5e Axe+Sapiens+MGT-Aigle d'Or

ALBUM UBISOFT 162/192
Zombi+Inertie-Asphalt
Manhat. Light+MGE Cail.

AMST.GOLD HIT 3 .... 116/192
Trantor-Solomon's Key
WC Leaderboard+Bravestar
Rampart+Capt. America

ARCADE ACTION 116/186
Barbarian+Renegade
Supersprint-Rampage-IK2

COLLECT.KONAMI 116/186
Jackal+Shaolin R. Nemesis
Jailbreak-Ye Ar Kung fu 2
- Green beret+Year Kung Fu
Hypersport+Pingpong+Mikie

ELITE 6 PACK 3 .... 92/142
Dragon lair 1-2
Enduro Racer+Quartet
Wonder Boy+Scooby Doo

HERE HIT 3 .... 142/220
Stryfe+Despotik Design
Tension-Contamination

GAME SET MATCH 126/176
Tennis+Hypersport+Pingpong
Foot+Golf+Baseball+Boxing
Pool+Super decathlon

GEANT D'ARCADE 116/192
Road Runner-Indiana Jones
Rygar-Gauntlet deep dungeon

GREMLINS 116/166
Mask1+2Death wish 3
Basil détect.-Deflector
Jack the Nipper 2

IMAGINE ARC.HIT 96/142
Arkanoid-Game Over
Mag Max+Legend of Kage
Slap fight+Year Kung Fu 2

OCEAN STAR HIT 2 .... 96/142
Army moves-Mutant+Wizbal
Head Over Heals-Cobra+Tank

TOP TEN COLLECT 96/142
Saboteur 1+2+Sigma 7
Crit. Mas+Airwolf+Thanatos
Deep strike-Combat Lyng
Bombjack 2+Turbo esprit

SOLD MILLION 3 .... 92/142
Kung Fu Master+Fighter pilot.
Ghostbuster+Rambo

TRESORS US GOLD 96/192
Gauntlet-Leaderb.+Infilt.
Ace of aces-Metrocross

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT
	TOTAL des COMMANDES		
	FRAIS DE PORT*		25
	TOTAL A REGLER		

*DOM-TOM + ETRANGER 50F

port logiciel jeux 15 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

Signature obligatoire

GAGNEZ DU TEMPS ! **Commandez par téléphone : 93 51 61 30**

Précisez pour quel ordinateur : ☐   Disc ☐ K7 ☐

NOUVEAU : Boutique à Nice "HOLLYWOOD STARS" 8, Bd Joseph Garnier

* suivant stock disponible

MAQUETTE REPRO-JM - NICE



HIT-PARADE DE NOS LECTEURS

De plus en plus de cartes postales, deux nouvelles entrées, des mouvements plus significatifs ; voici enfin le hit-parade que nous espérions depuis longtemps. Après plusieurs mois d'efforts, nous avons presque atteint le but recherché : apporter une réelle contribution aux choix que vous avez à faire dans vos achats. Un grand bravo, au passage, aux créateurs de Bob Winner, qui décidément a la vie dure...

1 - Bob Winner
(Loriciels) ↗ 4

2 - Arkanoïd
(Imagine Software) ↘ 2

3 - Barbarian
(Palace Software) ↘ 1

4 - Gauntlet II
(Us Gold) ↘ 1

5 - Gryzor
(Go !) ✌

6 - Renegade
(Imagine Software) ↗ 7

7 - Sram II
(Ere Informatique) ↗ 1

8 - Sapiens
(Loriciels) ↘ 4

9 - Fer & Flamme
(Ubi Soft) ↘ 3

10 - MGT
(Loriciels) →

11 - Trantor
(Go !) →

12 - Cauldron II
(Palace Software) ↘ 3

13 - Super Sky
(Microïds) ✌

14 - Le Passager du Temps
(Ere Informatique) ↘ 2

15 - Out Run
(Us Gold) ↗ 3

16 - Masque
(Ubi Soft) ↗ 3

17 - Ikari Warriors
(Elite) ↘ 10

18 - Prohibition
(Infogrames) ↘ 2

19 - M'Enfin
(Ubi Soft) ↘ 5

20 - Trivial Pursuit
(Domark) →

↗ : en hausse.
↘ : en baisse
→ : sans changement
✌ : entrée nouvelle
Les chiffres qui figurent à la droite des signes correspondent au nombre de places gagnées ou perdues.

LES GAGNANTS DU MOIS :

Ponpini Renaud - *Nice*
Brincet Simone - *Pleumartin*
Deroses Nicolas - *Illzach-Modenheim*
Savoye Emmanuel - *Lille*
Achard David - *Sorbiers*
Sauvel Laurent - *Vineuil*
Carriorbe Philippe - *Arudy*
Siengxay Nhien - *Metz*
Di Credico Jean-Marc - *Vienne*
Allard Séphane - *Longwy*

HIT-PARADE DES REVENDEURS

(Ce hit-parade nous est communiqué par Logimicro, 2, avenue de Laon, 51100 Reims.)

1 - Mach 3
(Loriciels)

2 - Arkanoïd
(Imagine Software)

3 - Hits PC
(Océan)

4 - Macadam Bumper
(Ere Informatique)

5 - Gun Ship
(Microprose)



6 - Flight Simulator
(Microsoft)

7 - Album Epyx PC
(Epyx)

8 - Trivial Pursuit
(Domark)

9 - Orphée
(Loriciels)

10 - Strike Eagle
(Microprose)

BOURSE DU LOGICIEL JEUX



Vous avez découvert la solution de vos jeux ou ceux-ci ne vous passionnent plus. Vendez-les, échangez-les, achetez de nouveaux jeux.

Une formule simple, rapide, souple et efficace pour des logiciels de jeux strictement d'origine, en bon état, avec leur emballage et leur notice d'origine.

Comment procéder :

valorisez les logiciels que vous voulez négocier, la colonne A vous donne la valeur de reprise du logiciel que vous désirez échanger, la colonne B la valeur du logiciel que vous désirez acquérir,
vous n'avez pas d'obligation quantitative minimale, néanmoins aucune reprise ne peut être supérieure au nombre de logiciels commandés,
vous pouvez commander des logiciels sans en échanger,
vous pouvez effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez.

Tout est traité dans un délai maximum de 48 heures, sous réserve des stocks. Les logiciels sont garantis 15 jours et remplacés, dans ce délai, si défectueux.

N'hésitez pas à nous consulter pour connaître les autres titres en stocks (+ de 350).

*Devenir adhérent d'**OCTET CLUB** c'est aussi profiter de vrais prix discount sur votre informatique.*

QUELQUES TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES	A	B
ace of aces	47	95
album ubi	84	168
arkanoid	30	60
barbarian	36	72
basil détective	44	89
bataille pour RFA	90	180
birdie	56	112
bivouac	52	104
bob morane/cheval	89	180
bob morane/jungle	89	180
bob morane/sc fict	89	180
bobsleigh	47	95
bob winner	65	132
bubble bobble	44	89
chiffres/lettres	90	180
crazy cars	56	113
dark spectre	42	83
dwarf	59	118
elite collection	68	136
enduro racer	36	72
firescape	49	100
firetrap	48	95
galactic games	48	95
game set and match	61	124
golf trophee	58	117
grand prix 500 cc	55	112
★ gremlins	59	119
grizor	42	85
★ gunsmoke	62	124
ikari warrior	30	60
imagines's arcade	53	108
★ impossible mission 2	62	124
iznogoud	90	181
knightmare	47	95
l'affaire Sydney	49	99
l'ange de cristal	68	135
les pas, vent 2	124	250
les ripoux	54	109
lucas film	46	99
mad balls	40	81
magnificient 7	48	97
marche à l'ombre	71	143
mission en rafale	98	198
monopoly	79	159
★ nebulus	77	154
nexus	45	92
out run	45	91
phantom club	42	85
Power play	50	99
predator	49	99
pub games	44	89
quad	65	130
renegade	42	85
road runner	29	59
rygard	32	65
sapiens	60	121
★ six pack 3	72	144
skaal	65	130
starglider	32	65
star raiders II	30	61
superstars soccer	48	95
tetris	48	94
tri. pursuit 6000	99	199
wonder boy	47	95
world games	50	101
xor	49	99

DISQUETTES	A	B
3 D grand prix	57	115
album epix	87	175
album ubi	88	176
aquanaute	92	186
★ arcade action	90	182
arkanoid 2	90	154
astérix chez rahazade	80	160
astérix potion magique	94	189
atf	67	135
barbarian	56	114
big band	77	155
big 4	52	105
billy II	84	170
birdie	86	169
bivouac	86	169
blood valley	70	142
blueberry	69	139
bob morane/cheval	89	180
bob morane/sc fict	89	180
bobsleigh	69	140
bob winner	65	130
buggy boy	65	130
california games	69	139
champion ship spri	72	139
chiffres/lettres	99	199
clash	84	168
combat school	67	135
★ conspiration	93	187
crazy cars	74	149
★ cybernoid	62	135
dakar moto	84	169
dark spectre	70	142
despotik design	80	141
dwarf	73	148
elite collection	87	175
enduro racer	50	103
enlightment druid	69	139
e.x.i.t.	83	164
fer et flamme	75	150
firetrap	69	139
football fortune	92	189
firescape	74	149
franck	75	152
★ gabrielle	93	187
game set and match	87	175
gauntlet 2	69	139
geant arcade	90	182
★ gee bee air rally	76	154
gremlins	79	160
gudalcanal	74	149
guild of thieves	89	179
★ gunsmoke	69	140
★ gold hit III	76	154
grand prix 500 cc	76	154
grizor	67	135
h & h mission torped	107	215
head over hells	35	65
histoire d'or	92	185
hits pack	50	102
imagine's arcade	77	155
★ impossible mission 2	69	140
inquisitors	94	189
iznogoud	90	180
jack the nipper 2	67	135
kill until dead	79	160
knight orc	95	190
★ konami collection	90	180
la marque jaune	105	208
l'ange de cristal	105	208
l'anneau de zengara	86	185
la maître des âmes	85	168
les dieux la mer	85	168
les privés	89	180
les vol. du temps	107	216
loto sportif 1N2	122	245
mad balls	65	130
magnificient 7	83	164
★ mange cailloux	69	139
marche à l'ombre	91	184
masque plus	84	169
match day 2	62	125
mewilow	103	206
mission	89	179
mission en rafale	74	150
momy	94	189
★ nebulus	89	180
nigel mansel gd pr	88	176
out run	45	90
oxphar	102	205
pegasus bridge	94	190
pharaon	89	175
phantom club	65	130
★ pirates (f)	74	149
platoon	67	135
power play	72	145
profession detective	99	199
prohibition	89	180
psi 5 trading co	70	138
pub games	52	105
quad	85	170
quin	110	225
renegade	64	129
road runner	62	124
robinson crusoe	79	159
samourai trilogy	50	98
sapiens	80	160
sentinel	72	145
silent service	65	130
★ six pack 3	85	170
skaal	99	199
sram II	80	160
starglider	93	187
starting block	82	165
super hits 2	32	65
super ski	85	170
superstars soccer	67	135
super sprint	58	118
terramex	69	139
tetris	70	135
★ the hunt for read october	89	180
the pawn	64	129
tobrouk 1942	91	185
top ten collection	71	144
trantor	62	125
triv pursuit 6000	127	250
winchester	67	135

OCTET CLUB - B.P. 8 - 63510 AULNAT - Tél. 73 91 54 57

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes déjà adhérent au Club, notez ici votre numéro : ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR Colonne A

TOTAL REPRISE ____

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR Colonne B

TOTAL COMMANDE ____

AMM 05/88

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

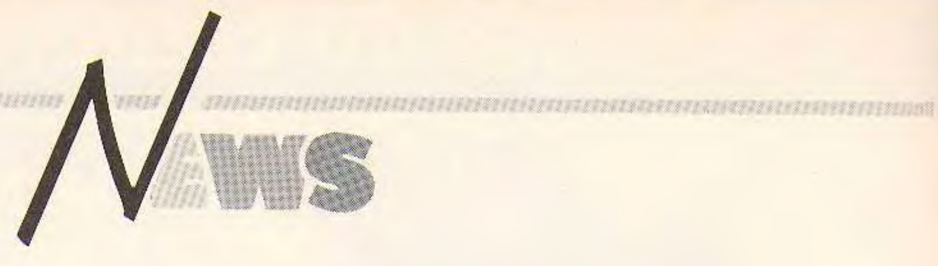
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

TOTAL COMMANDE – TOTAL REPRISE ____________

ADHÉSION 25 F / FRAIS D'ENVOI 15 F ____________

MONTANT TOTAL ____________

A l'ordre d'**OCTET CLUB** ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

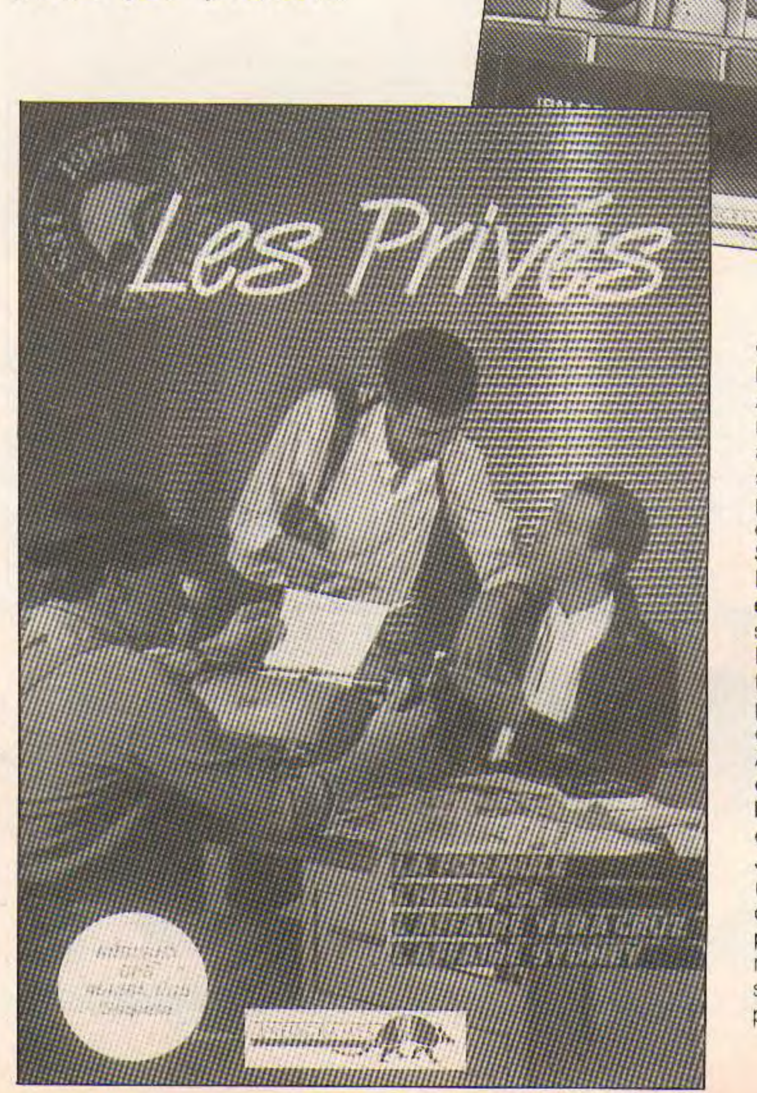


PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

A l'approche des vacances, les réelles nouveautés se font rares. Il est vrai que les éditeurs préfèrent garder leurs forces pour la rentrée et Noël. Entre nous, ce n'est pas ça qui va nous empêcher de pulvériser des records ou de passer au xième tableau de notre jeu préféré. N'est-ce pas ?

Lorsqu'Alice se remit de sa chute, elle ne fut même pas étonnée de se trouver devant une porte si petite que Mina, sa chatte, n'aurait pu y passer la patte. Elle dit tout haut, se parlant à elle-même (sûrement pour se rassurer) : Ma fille, tu as encore fait une bêtise, puis elle se dirigea vers la table ou trônait une petite bouteille ainsi qu'un communiqué de presse qui criait « Lis-moi, lis-moi vite ».

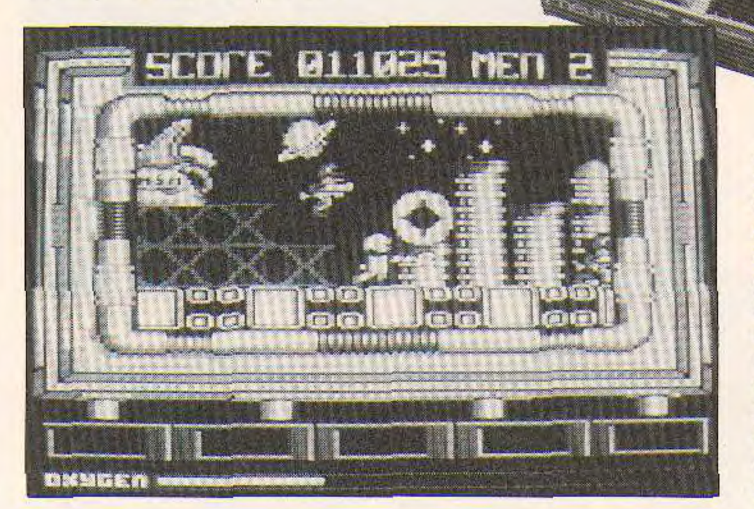
Infogrames vient de lancer une nouvelle collection, **Les Privés,** qui a la particularité de regrouper d'anciens jeux (**L'héritage, L'Affaire Vera Cruz** et **L'Affaire Sydney**). Si vous ne les connaissez pas, c'est un bon plan, s'exclama la porte. Alice, un peu interloquée, s'empara de la bouteille, la but, rapetissa, ouvrit la porte et s'y précipita sans hésitation (elle avait lu Alice au pays des merveilles). Elle ne prêta aucune attention au lapin blanc qui la bouscula toutefois, en hurlant qu'Infogrames annoncait également la sortie du logiciel **Gign** (qui ne se passerait pas dans une grotte).



On montre à la jeunesse de bien curieux héros, pensa Alice. Heureuseument, Infogrames, qui vient de signer un accord avec la SEPP, proposera bientôt des logiciels (trois par an) reprenant les aventures des personnages du journal Spirou (**Spirou et Fantasio, Les tuniques bleues, Natacha, Yoko Tsuno,** etc.). S'ils sont de la même veine que **Bobo**, ça risque d'être sympathique, s'exclama Alice en soupirant d'aise. Elle s'appuya contre un arbre.

A cet instant, un sourire de chat de dessina sur la plus basse des branches. Bonjour, qui êtes-vous, demanda Alice. Je suis le chat de Chester, répondit le sourire, avant d'ajouter, en disparaissant: les petites filles trop curieuses m'ennuient. Alice, hors d'elle, se mit à crier: « Ça ne se passe pas comme ça dans mon livre!

Le sourire réapparut, juste le temps de dire: non, ceci est un cauchemard. »
Alice se souvint alors de Frightmare, le nouveau jeu de **Cascade Games** dans lequel on rencontre un pharaon, des hommes-loups. Elle frissonna en pensant à ce qui allait attendre les joueurs dans les marais (des monstres!) et aux zombies échappés de Transylvanie. Pour sûr que les joueurs sur PC et CPC allaient devoir utiliser toutes les armes mises à leur disposition par les dieux de la programmation (eau bénite, crucifix et autres revolvers).
Une voix paresseuse se fit entendre. En levant la tête, Alice aperçut une chenille en train de fumer un narguillé, assise en tailleur sur un champignon. Entre deux bouffées, la chenille dit, se parlant comme à elle-même, qu'Ubi Soft venait de passer un contrat avec Albin Michel, portant sur l'adaptation des aventures de **Rank Xerox** sur micro. Le soft allait être vendu avec un bande dessinée. Décidément, pour Alice, rien ne se passait comme d'habitude. Comme pour confirmer ses pensées, Alice vit arriver une bestiole faite d'un curieux assemblage de pièces de plastique colorées. Ecarquillant les yeux, Alice se rendit compte qu'il s'agissait d'un robot conçu entièrement avec des boîtes de construction **Fisher Technik** (computing experimental) interfacé sur un CPC ou un PC au moyen de cartes commercialisées par la société SPI - Kager (Société des Procédés Industriels). Elle salua bien bas la machine, bien que sa gouvernante ne lui eût jamais dit si l'on devait faire la révérence à une machine, puis reprit son chemin. Bientôt, elle arriva en vue d'un jardin dont toutes les fleurs étaient peintes en rouge. Les responsables, deux jardiniers, étaient fort occupés à enlever des taches



avec du white spirit. Ne s'étant pas aperçus de la présence d'Alice, ils devisaient gaiement.
- As-tu vu le nouveau logiciel de Gremlin, **Northstar**. Il s'agit d'un jeu d'arcade tournant sur CPC. Tiens, regarde.
Et il sortit une photo d'écran. Ça avait l'air très bien réalisé. Alice repartit et arriva bientôt dans une clairière. De curieux personnages étaient en train d'y prendre le thé en jouant avec un ordinateur. L'un des personnages (un chapelier complètement fou) tapait sur le museau d'un loir avec un énorme joystick. Un lièvre de mars commentait la scène en chantant : « CTS a conçu un joystick solide, **le Cobra.** Son kilo et sa tige en acier de 2 cm de diamètre monté en silent-block en font l'arme absolu ». Le chapelier ajouta: Oui, et grâce à ses sept micro switchs garantis pour six millions de contacts, il sera dorénavant possible de jouer sans crainte d'une panne. Le loir, qui avait profité de l'interruption pour se réfugier dans une théière, dit, en soulevant le couvercle, que le Cobra coûtait 550 F et que deux autres joysticks, les **Albatros VII** et **Ball** étaient commercialisés, toujours par CTS aux prix respectifs de 290 et 250 F.
Ensuite, le lièvre de mars renversa de la confiture sur le drive de l'ordinateur en riant (Alice, en s'approchant, vit qu'il s'agissait d'un CPC), ce à quoi le chapelier fou répondit en sortant une disquette de nettoyage de son chapeau. Distribuée par CTS, cette disquette permettant de nettoyer un drive de CPC ou PCW ne coûte que 110 F. Quand Alice quitta la clairière, le lièvre de mars essayait de noyer le loir en l'aspergeant de marmelade d'orange. Tout cela me semble bien curieux, pensa Alice tout en cheminant. Tout-à-fait lui répondit un curieux personnage en forme d'œuf, assis sur le haut d'un mur.

- Connaissez-vous le jeu **Indian Mission,** de Coktel Vision?
- Non, répondit Alice.
- Il est vrai qu'il n'est pas encore disponible sur CPC, mais regardez un peu la qualité des graphismes sur ST. Alice fit ho! Alors, le personnage en forme d'œuf ajouta, très fier de lui:
- Figurez-vous, cher enfant, que le personnage peut se déplacer dans le décor, ce qui est relativement rare dans un jeu d'aventure. Subitement, le personnage en forme d'œuf éclata, et lorsque l'épaisse fumée résultant de l'explosion se fût dissipée, Alice découvrit



avec surprise que le sol était jonché de disquettes pour PC, éditées par Prism Leisure Corporation: **Blackjack, Poker, Backgammon** et **Armchair Quarterback** (football américain), pour les jeux, et **Greeting Card Maker** un utilitaire permettant de faire ses cartes de vœux. Alice commencait à en avoir assez de ce monde étrange. Elle eut tout à coup l'impression de faire partie d'un immense pastiche, ce qui lui fit



instantanément penser aux logiciels de CRL.
Ces gens là, après avoir pastiché différents logiciels (Le Hobbit/**The Boggit,** Lord of the Ring/**Borded of the Ring**) annonçaient **Loads of Midnight,** aventure en mode texte (mais gothique) et faux du célèbre Lords of Midnight. On parlait aussi beaucoup d'un faux Elite, où les vaisseaux spaciaux étaient remplacés par des ustensiles de cuisine volants, mais hélas sans nom (Alice n'arrivait pas à s'en souvenir). Cette promenade au pays de l'informatique ludique avait beaucoup fatigué notre héroïne qui s'endormit. Bientôt, elle se mit à rêver d'un monde étrange peuplé de communiqués de presse, de disquettes et d'animaux qui parlent en buvant du thé. C'est ce rêve que vous venez de lire.

Cyrille Baron



PINK PANTHER

Pink Panther est une adaptation sur micro du célèbre dessin animé de la Panthère rose : il vous faudra cambrioler cinq villas tout en veillant au sommeil somnambulique de votre employeur.

En effet, après une période de farniente, vous vous retrouvez à nouveau fauché. Votre rêve est de partir prendre des vacances au soleil. Pour cela, il va falloir vous trouver des occupations lucratives : être majordome est un métier agréable, particulièrement parce qu'il permet de cambrioler pendant la nuit les riches employeurs. En toute impunité ? Pas vraiment car l'inspecteur Clouseau est sur vos traces, ennemi acharné qui espère depuis des années vous pincer en flagrant délit. De plus, vous allez devoir veiller à ce que vos employeurs malheureusement somnambules ne se réveillent pas, sinon vous perdriez votre emploi.

Cambrioleur... dur métier

Au début du jeu, vous vous retrouvez à la rue, avec deux possibilités : aller dans un magasin afin d'y acheter de quoi soigner votre standing ou bien choisir un niveau : en effet, à chaque niveau correspondent des richesses de plus en plus élevées à dérober chez un employeur plus riche et donc plus exigeant sur le standing : le niveau zéro n'a aucune exigeance, le niveau un nécessite l'acquisition d'un haut de forme, le niveau deux d'une montre en or, le trois de références (bien évidemment falsifiées), enfin le quatre d'une voiture. Une fois le niveau sélectionné, vous vous retrouvez dans la maison proprement dite : il va vous falloir collecter tous les objets de valeur se trouvant sur les meubles tout en aidant votre somnambule de patron à les éviter (sinon gare au réveil !). Pour cela, il faut se placer devant lui en position défensive et automatiquement il changera de direction. Une fois collectés tous les objets, vous passerez au niveau suivant. Méfiez-vous de l'inspecteur Clouseau !



Editeur : Infogrames
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

L'intérêt de ce jeu est qu'il nécessite beaucoup de stratégie : vous devrez apprendre à utiliser les différents objets de la maison afin d'échapper à votre ennemi, ou même de lui tendre un piège, et surtout de construire un parcours dans lequel votre boss tournera en rond et vous laissera tranquillement le dévaliser.

Pink Panther est doté de graphismes et de couleurs agréables, mais d'une musique à la longue lancinante. Quant aux bruitages, ils sont quasi inexistants. Un bon jeu d'aventure/arcade intéressant mais assez difficile.

Stumpik

MANHATTAN DEALERS

Vous incarnez l'inspecteur Harry dont le rôle est de détruire la drogue se trouvant en possession de certains dealers de Manhattan (d'où le titre !). Malheureusement les dealers plutôt coriaces ne sont pas vraiment d'accord. Il va donc falloir combattre.





Manhattan dealers se compose de deux disquettes dont l'une contient la page de présentation et la notice (très succincte mais ça permet de découvrir le soft au fur et à mesure). L'autre disquette contient le jeu proprement dit. Le système de menu est assez original et amusant : les rectangles des options tombent du ciel et se placent en rebondissant par terre. Le menu principal permet de commencer une partie, de voir la démo (pratique pour mieux connaître le jeu, par exemple de nouveaux coups ou de nouveaux écrans), de choisir l'option clavier ou joystick, de voir les meilleurs scores et enfin de choisir le niveau de difficulté. Cinq niveaux sont disponibles, représentés par des drogues de plus en plus dures : cela va de la blédine (nourriture pour enfants) à l'arcadoïne en passant par la nicotine, la cocaïne et l'héroïne. Plus le niveau de difficulté est élevé et plus la quantité de drogue à détruire sera importante. L'écran de jeu représente votre situation actuelle dans la ville, la dernière ligne étant réservée aux trois indicateurs : celui de vos points de vie (qui part de votre tête pour se rapprocher d'une tête de mort), celui du nombre de kilos de drogue que vous transportez et que les dealers possèdent et enfin celui de votre score.

Tous les coups sont permis...

Vous devez retrouver les dealers disséminés dans les quartiers de la ville (dans les rues, sur les quais, dans la caves des maisons ou dans les restaurants, etc...). Ils se défendent de diverses façons (de la chaîne de vélo à la tronçonneuse). Vous disposez pour les battre de 5 coups plus ou moins puissants et valant plus ou moins de points (vous pouvez les combiner afin de former une attaque imparable) : 3 types de coups de pied (haut, avant et arrière) et 2 de coups de poings (haut et avant). Une fois l'adversaire vaincu, il faut récupérer le sachet de drogue qu'il transportait sur lui (dont le poids varie avec sa force) afin de le brûler dans un vieux bidon de pétrole, ce qui augmentera vos points de vie. Vous devrez recommencer jusqu'à élimination totale des dealers et de la drogue : vous pourrez alors pousser au niveau suivant.
Manhattan dealers est un excellent jeu de combat sur PC, ceci grâce à son réalisme : malgré un certain manque de couleurs, les graphismes en 3D et les bruitages sont très réussis, et les nombreuses situations de jeu sont très bien imaginées. Un must, mais méfiez-vous d'une usure trop rapide de votre joystick ou de votre clavier.

Stumpik



Éditeur : Silmarils
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC



ENLIGHTENMENT DRUID II

Au pays du jeu, où les rêves et les légendes côtoient la réalité, se niche la cité mythique d'Ishmar, couvant depuis l'éclosion du monde tout le savoir de la civilisation druidique. Cependant, dans l'ombre de ce paradis subsiste un mal terrifiant : les princes maudits d'Acamantor, qui après cent trois ans de silence se sont à nouveau rassemblés pour tenter de rompre cet équilibre.

Dans la plaine d'Ishmar, alors que le grondement des anciennes batailles venait à peine de s'évanouir, Hasrinaxx, druide banni de la confrérie pour avoir offensé la loi en usant de sortilèges illicites, revenait au pays. Curieusement, il ne trouva sur sa route jadis si enchanteresse que désolations et terreur. Les démons d'Acamantor n'avaient décidément pas perdu de temps pour étendre leur aura maléfique sur le pays en réduisant les druides à l'état de morts-vivants.

Au pays des druides

Hasrinaxx se devait d'agir rapidement, profitant de l'accalmie en allant dénicher les princes maudits dans leur domaines respectifs pour les exterminer et venger les siens. Aujourd'hui plus que jamais, le vieux druide ne regrettait pas de s'être initié aux arts de la magie proscrite.

Druid, Enlightenment, Gauntlet, même combat !

Pour ceux, qui ne l'auraient pas encore compris, Enlightenment est la suite de Druid, logiciel édité par la même société il y a déjà quelques temps. A la lecture de la notice, traduite en français, le joueur est replongé dans l'univers fabuleux des récits de JR Tolkien (Le Seigneur des anneaux), un héros qu'il devra diriger mais surtout un échantillon de trente deux sortilèges que le druide pourra utiliser. La réalisation n'est cependant pas une merveille du genre avec des décors trop fournis, un choix de couleurs trop « flashantes », et des monstres trop virulents refoulant tout espoir d'élaborer une quelconque stratégie. De ce fait, ce soft, bien qu'intéressant, aura bien du mal à s'imposer sur le marché face à d'autres logiciels du même type ayant une meilleure facture.

Christian Roux

Éditeur : Firebird
Genre : Arcade/Aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC



E.S.A.T. SOFTWARE



NUMERO 1 DE L'UTILITAIRE

SILIPACK

Silipack reunit sur une disquette deux programmes complémentaires, Silipack et Silitone.Le premier est une boite à rythmes program--mable gérée par le clavier ou un joystick.silitone,synthétiseur sur cinq octaves,recupère les rythmes,autorisant ainsitoutes les compositions musicales désirées

375.00 F TTC

BOURSE 2000

BOURSE 2000 est un formidable outil d'aide à la décision et l'on l'on ne peut que féliciter son équipe de concepteurs composée de spécialistes du marché boursier et deprogrammeurs qui ont su réaliser pour un sujet apparem--ment austère un logiciel à la fois puissant et convivial.

PC 1200.00 F TTC
CPC 450.00 F TTC
PCW 850.00 F TTC

IMPRESSION

Programmer une imprimante,c'est long et fastidieux!IMPRESSION propose plus de 65 commandes RSX pré-programmées permettant des options inédites pour votre im--primante.Parmi celles-ci:recopie d'écran de différentes tail--les,différentes couleurs,mais aussi par un mode de fenêtre.

240.00 F TTC

ESAT est bientot sur ATARI !

Si vous avez créé sur PC ou CPC, n'attendez plus! Contactez nous vite.

ZENITH II



La capacité d'une disquette est de 170 Ko.ZENITH II com--pacte les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire)en un minimum de place.Tous les programmes sont auto-exécutables.

290.00 F TTC

INTERPRETE II



Bon nombre de logiciels sont en langues étrangères.L'INTERPRETE (version 88)propose,par des échanges en fenêtre,d'incorporer les traductions sur la disquette originale.

290.00 F TTC

PROGENE 3 (POUR PC)

PROGENE 3 est un générateur d'ap--plications sur les bases de données, qui vous permettra ainsi de créer le "sur mesure" que vous êtes en droit d'obtenir.Des utilitaires sont mis à votre disposition afin que vous puissiez générer vos applications avec la plus grande souplesse.

NOUVEAU!

1400.00 F TTC

ADES *NOUVEAU*

Un nouvel Assembleur-Désassembleur Moniteur sur 6128.Ultra performant! Et,au dos de la disquette:
DEBUGG :le debuggueur des futés de l'informatique.Un suivi pas à pas de chacun des registres.L'utilitaire à ne pas manquer!Qui dit mieux?!

280.00 F TTC

GRAPHEUR NOUVEAU!

Tous vos résultats sous forme graphique:histogrammes(3D), camenberts,codes barre,etc... Une visualisation immédiate de vos résultats chiffrés!

350.00 F TTC

MATH_UTIL NOUVEAU!

Vos équations résolues!Vos représentations graphiques de fonctions,vos formules de révision de la 3° à la 1°S. Et tout un tas d'utilitaires. MATH-UTIL:l'utilitaire en mathematiques. 280.00 F TTC

ECHOSOFT

Ce programme permet la mise en mémoire et la reproduction sans interface de toute source sonore appliquée à l'entrée magnétophone

395 F TTC

PSYCHO_TEST

Pour tester votre Q.I. par la méthode des tests de recrutement

135.00 F TTC

VOS LOGICIELS DE SAUVEGARDE !

*** TRANSLOCK II PLUS** Nouvelle version

Une version encore plus performante Compatible 464.664.6128.Echange contre disque original TRANSLOCK II:seulement 95F

275 F TTC

*** TAPE LEADER**

Sauvegarde universelle de vos cassettes.Un moyen sûr de protéger vos bandes magnétiques.Existe en version cassette uniquement.

175 F TTC

*** MEPHISTO**

Un moyen infaillible pour transférer vos cassettes sur disquettes.Transfère même les fichiers sans en-tête automatiquement.

205 F TTC

*** HERCULE II** Nouvelle version **5.5**

Pour sauvegarder les dernières nouveautés. Echange contre disque original HERCULE II: frais de port uniquement. **395 F TTC**

Tous nos produits sont disponibles dans toutes les



ainsi que chez les meilleurs revendeurs

COMPILATION !

CES QUATRE PRODUITS EN UNE SEULE COMPILATION

700 FRANCS LA COMPILATION AU LIEU DE 1100 LES 4

CATALOGUE COMPLET ET DETAILLE DE TOUS LES PRODUITS: 36.15 C4 PUIS ESAT

BON DE COMMANDE

à retourner à : **ESAT SOFTWARE**
55.57 Rue du Tondu
33000 Bordeaux
tel: 56.96.35.23

AMM 06/88

NOM : ____________
PRENOM : ____________
ADRESSE: ____________
____

Désignation et quantité du ou des articles désirés
____
____
____
____

Frais de port 25 francs
Contre remboursement 25 francs

ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY
+ENDURO RACCER+TUER N'EST PAS JOUER+ GHOST'NGOBBLINS
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
AMSTRAD GOLD HITS N°3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE LE DETECTIVE
+DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC
LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPER DECATHL
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

OUVERT DE 8H A 20H



AMSTRAD DISQUETTES
Les nouveautés sont d'abord chez Micromania

En juin 1 disquette vierge gratuite avec chaque commande (pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

ALIEN SYDROME	139F
ALL STARS	145F
APOCALYPSE	145F
AQUANAUTE	159F
BAD CAT	145F
BIONIC COMMANDOS	139F
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CORPORATION	145F
DESOLATOR	145F
DREAM WARRIOR	139F
E.X.I.T.	195F
FIREZONE	175F
GARFIELD	139F
GOTHIK	145F
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
HERCULE	145F
HURLEMENTS	175F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
KARNOV	145F
LAZER TAG	145F
LE JEU DU ROY	145F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIMITZ	159F
PEGASUS	195F
RASTAN	145F
RIMMERUNNER	145F
ROAD BLASTERS	139F
ROAD WARS	139F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SHACKLED	145F
SKATE CRAZY	139F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SORCERER LORD	235F
SPACE RACER	189F
SPY TRIOLOGY	145F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
THE FLINSTONES	139F
THE LAST NINJA	145F
TROLL	139F
20000 LIEUES SS LES MERS	169F
VIXEN	159F
V2	175F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	145F
ARKANOID 2:REV OF DOH	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BASKETMASTER	145F
BEDLAM	145F
BLOOD BROTHERS	145F
BLOOD VALLEY	145F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRET	195F
CYBERNOID FIGHT MACH.	145F
DRILLER	185F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GABRIELLE	175F
GAUNTLET 2	145F
GEE BEE AIR RALLY	145F
GRYZOR	145F

HIT PARADE (suite)

GUNSMOKE	145F
HMS COBRA	299F
IKARI WARRIORS	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	175F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
NIGEL MANSEL	145F
NEBULUS	145F
NORTHSTAR	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
QUAD	179F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
TERRAMEX	135F
TETRIS	135F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
WESTERN GAMES	175F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ATF ADV FIGHTER	139F
ATOMIK	159F
BUGGY BOY	145F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FIRE TRAP	145F
JINXTER	195F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	175F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du Temps	195F
Les Passagers du vent 1	295F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
L'OEIL DE SETE	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASQUE PLUS	189F
MEUTRES EN SERIES	299F
MONOPOLY	245F
PEPE BEQUILLE	195F

PROHIBITION	195F
SILENT SERVICE	139F
SCALEXTRIC	175F
THUNDERCATS	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	165F

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH 1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49F

HOUSSES DE PROTECTION :

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
HOUSSE DISC FD1	59F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALISEUR DART DMP2000	695F
SOURIS AMX CPC	650F
EXT.MEMOIRE 64K/464	475F
EXT.MEMOIRE 256K/464	775F
EXT.MEMOIRE 256K/6128	775F
SILICON DISK 256K/464	775F
SILICON DISK 256K/6128	775F

DISQUETTES VIERGES

4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	99F
10 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

HIT PACK N°1
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
AU REVOIR MONTY
BASIL LE DETECTIVE
BRAVESTAR
CONVOY RAIDER
FREDDY HARDEST
GALVAN
HEAD OVER HEALS
INDIANA JONES
720°
RAMPART
ROAD RUNNER
RYGAR
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE
TRANTOR
WORLD CLASS LEADERBOARD

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mecanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

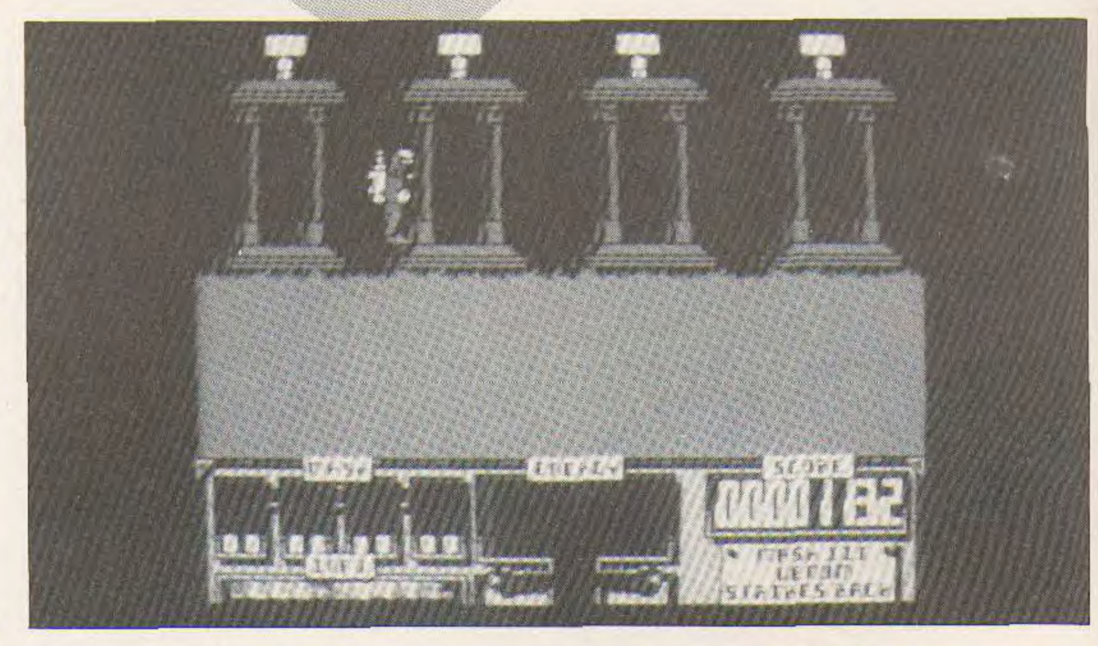
109F





VENOM STRIKES BACK - MASK III

Les jours s'écoulent et déjà, le troisième volet de la série jaillit s'ouvrant sur de nouvelles aventures pour notre héros Matt Trakker. Miles Mayhem, le méchant de l'histoire vient en effet de poser un ultimatum : « Je tiens ton fils, Trakker ! Si tu veux le revoir, quitte Mask. Alors, sans toi à sa tête, plus rien ne pourra arrêter Venom ».



Ne pouvant céder à ce chantage, Matt est décidé à aller délivrer son fils Scott. Au Q.G. de Mask, tout le monde s'agite autour de Matt qui reçoit les dernières consignes et renseignements sur les nouvelles défenses Venom. Il ne prête cependant à tout cela qu'une oreille distraite, sachant de façon indéniable, que lorsqu'il sera au cœur de l'action, il ne pourra compter que sur lui-même utilisant ses fameux masques avec efficacité.

Prêt pour le carnaval de Rio

« Il compte faire peur avec des masques de Mickey !!! », beuglerons les néophytes. En fait, chacun des dix masques qui jonchent le sol de la base lunaire, pourrait être assimilé à un équipement de combattant futuriste conférant à Matt des pouvoirs bien spéciaux. Le Penetrator, qui par exemple, le rend invulnérable ou encore cet autre qui lui permet d'évoluer dans les airs. Attention, car leur durée d'utilisation est limitée, aussi faudra-t-il en user avec sagesse. Un dernier renseignement, aucun véhicule Mask ne fonctionne à proximité de la base Venom, Matt devra donc s'il veut s'échapper avec son fils, en dérober un.

Et avec ceci

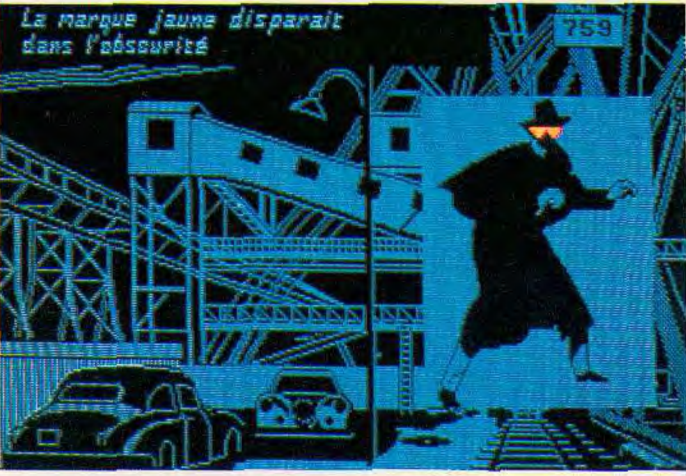
L'aventure se déroule alors sans grandes surprises, un combat sans merci face à un kyrielle d'ennemis sans pitié. Le choix du mode graphique un, impliquant des graphismes fins et peu coloriés, laisse s'exprimer une animation très fluide. Néanmoins, quelques couleurs en plus n'auraient pas été un luxe. La composition musicale est sans panache. Bref, Venom Strikes Back, constitue une aventure qui se laisse vivre.

Christian Roux

Éditeur : Gremlin Graphics
Genre : Arcade
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

LA MARQUE JAUNE

Les logiciels inspirés de bandes dessinées sont de plus en plus nombreux : personne ne s'en plaindra, d'autant que les scénarii ont au moins le mérite de tenir debout. C'est toujours ça de pris.

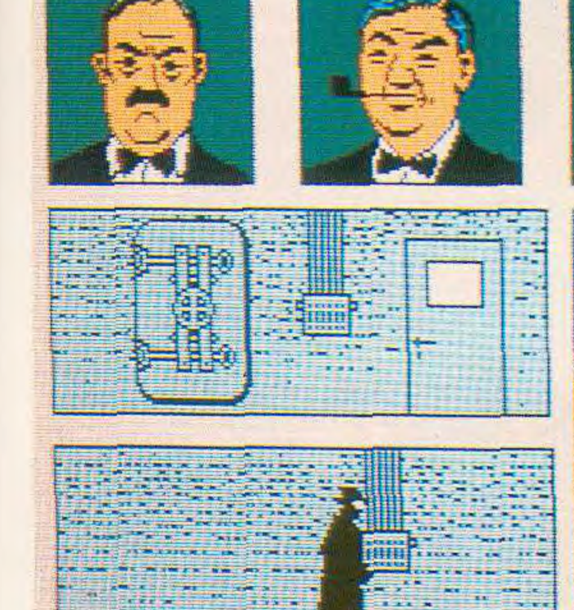


Avec cette « Marque jaune », nous retrouvons les héros les plus britanniques que l'école belge ait jamais créés : Blake et Mortimer. L'emballage du logiciel, de format « confortable », contient, outre la disquette, l'album de « La marque jaune », agrémenté de projets de couvertures inédits de feu E.P. Jacobs. S'il n'est pas nécessaire de lire l'album pour commencer une partie, il faut bien dire qu'il contribue à s'imprégner de l'ambiance londonienne. Au moment où débute le jeu, Mortimer, qui vient d'écourter ses vacances en Ecosse sur la demande de Blake, se retrouve confortablement installé avec ce dernier au Centaur-Club.

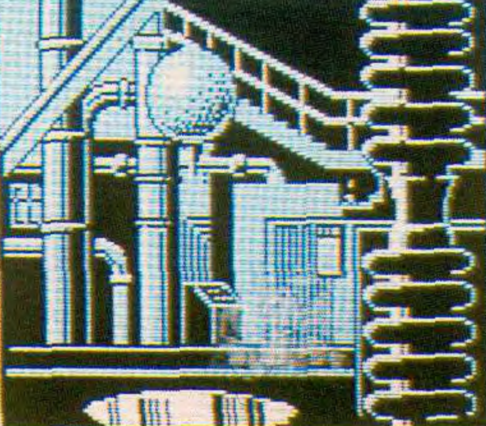
En avant pour l'aventure !

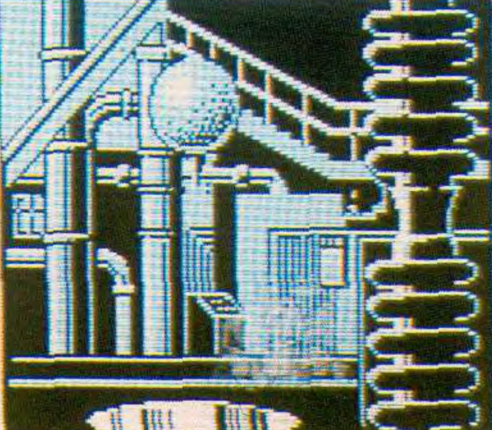
C'est à partir de cet écran représentant nos deux amis en train de converser que le joueur va se lancer dans l'aventure. Le but du jeu est de vaincre l'énigmatique personnage masqué qui terrorise Londres et se paye le luxe de signer chacun de ses méfaits d'un symbole tracé à la craie jaune. En cliquant sur les « bulles » de dialogues, rajoutant à l'ambiance BD, le joueur choisit dans lequel des cinq épisodes il va s'entraîner. Quand il sera familiarisé avec le jeu, notre aventurier pourra suivre l'histoire dans le bon ordre. Au menu : traquenard dans les docks, chasse à l'homme dans Green Park, à la poursuite de la marque jaune, le laboratoire diabolique, la défaite de Septimus. « Traquenard » est de loin l'épisode le mieux réalisé de ce jeu. L'écran affiche une vue des docks... une mire peut être déplacée dans l'écran au moyen du joystick. Par endroit, l'appui sur le bouton feu ouvre une fenêtre représentant le mécanisme de commande de la grue, du pont roulant, etc. Avant tout, il faut « cliquer » sur le bon interrupteur afin d'allumer de puissants projecteurs. C'est difficile mais une option tout à fait intéressante permet de se repasser la scène, y compris au ralenti. Dès qu'il le désire, le joueur peut reprendre la main. Les autres épisodes, s'ils se résument à une poursuite dans des labyrinthes, sont toutefois assez bien réalisés. En fait, c'est surtout par la qualité de ses graphismes que le jeu mérite qu'on s'y attarde. Pour une fois, on a réellement l'impression de rentrer dans un album de BD animé.

Londres, Juin 1947
Lt. Colonel OLRIC









Editeur : Cobra Soft
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC



GRAPHIC STUDIO

Si vous êtes un fana d'animations graphiques, un branché sprites et en plus un inconditionnel du Basic, alors ce logiciel vous est destiné.

Editeur : Cobra-Soft
Genre : générateur de sprites
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

En effet, si votre rêve est de réaliser des jeux dans le style « plein de sprites à l'écran » et que vous ne voulez programmer qu'en Basic, alors Graphic Studio de Cobra-Soft est pour vous. Derrière ce nom très désign se cache trois logiciels regroupés sur les deux faces d'une disquette.

Un manuel piège !

Mais commençons plutôt par le manuel. D'abord la notice nous explique que Graphic Studio est un ensemble de trois logiciels utilitaires qui nous permettrons de créer des dessins et des animations dignes des meilleurs jeux actuels (sic). Pour mieux cerner les possibilités de notre logiciel, aidons-nous du manuel. Oui mais attention, on y trouve des erreurs. Par exemple, lorsqu'en page 2 on vous dit de mettre la disquette sur la face 1, comprenez qu'il faut plutôt mettre la face 2. Toujours sur la même page, il faut faire attention au menu qui ne correspond pas tout à fait à celui de l'écran. Quant au programme d'exemple donné en page 4, sur la deuxième ligne, remplacez « typel.spr » par « clown1.spr » sinon vous ne risquez pas de voir — apparaître un joyeux clown — (sic) mais plutôt un message du type : typel1.spr not found. Plus grave encore, quand on étudie le manuel de plus près, on constate par exemple l'oubli d'une fonction RSX. Le produit a-t-il été correctement vérifié à la finition ? De plus, la notice est trop brève et il faut donc beaucoup de temps pour apprivoiser le logiciel. Mis à part ces problèmes qui ne sont pas insurmontables, voyons maintenant le contenu de la disquette.

Trois-en-un...

Comme je vous l'ai dit, trois logiciels sont présents sur la disquette. Ils portent respectivement le nom de Sprite Designer, Sprite RSX et Draw Utility.

Sprite Designer n'est rien d'autre qu'un outil nécessaire à la réalisation de vos sprites ou lutins (rappelons qu'un sprite ou lutin en Français, est un graphique, un vaisseau par exemple, que l'on peut déplacer sur l'écran sans altérer les représentations graphiques déjà affichées). Sprite RSX est le programme indispensable pour utiliser vos lutins. A l'aide de commandes RSX (une trentaine environ), vous pourrez par exemple animer vos dessins.

Quant à Draw Utility, c'est un jeu d'une douzaine de RSX qui va permettre à notre Amstrad préféré de tracer des cercles, ellipses, des rayons (pas laser mais comme ceux des vélos) et autres.

Les possibilités

Voyons donc les possibilités de ce Graphic Studio. Pour ce qui est des graphismes, il n'y a pas de problème. En effet, à partir de l'utilitaire Sprite Designer, il vous est possible de faire venir à l'écran jusqu'à 128 sprites. Pour les créer, rien de plus simple : vous les dessinez à l'aide des touches du curseur dans n'importe quel mode souhaité ; et il ne vous reste plus qu'à les sauvegarder. Vous avez également la possibilité de créer des décors. Quand vous avez définis vos sprites, il ne vous reste plus qu'à les animer. Là, vous devez faire appel à Sprite RSX. De ce point de vue, le manuel manque de clarté. Il aurait fallu donner des exemples pour chacune des fonctions RSX. Mais en vous aidant du programme de démonstration contenu dans la disquette, vous y arriverez. Vous pouvez tester la position de vos sprites (très utile pour les jeux de tir), changer votre décors (il est possible d'appeler l'un des deux paysages en mémoire à l'écran). Il ne vous reste plus alors qu'à écrire votre jeu en Basic en restant très vigilant car une erreur au niveau des fonctions RSX peut bloquer le programme, et vous devrez alors avoir recours au fatidique reset. Si dans votre réalisation vous désirez représenter des cercles, des rayons, des polygones ou encore redéfinir les caractères, il vous faut le jeu de RSX de Draw Utility. Là aussi, la notice est avare d'exemples. La seule solution est de s'inspirer du programme de démonstration. Il est bien sûr possible de charger ces trois utilitaires sans passer par le traditionnel run « menu ».

Malgré un manuel semé d'embûches et manquant de précisions, Graphic Studio n'en reste pas moins un logiciel intéressant pour ceux qui désirent réaliser leurs jeux et animations seulement à partir du Basic.

Andrianombana Eric

PLASMATRON

Voilà déjà plus de trois semaines que la fédération demeure sans nouvelles de la station de recherche basée sur Loughton 2. Le capitaine Ford à bord de son vaisseau, le Plasmatron, a été désigné pour y effectuer une mission de reconnaissance.



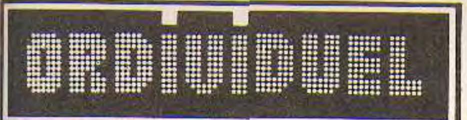
Deux heures plus tard, le Plasmatron pénétrait dans l'atmosphère de la planète. A peine avait-il entamé son approche qu'il fut pris en chasse par une escadrille de vaisseaux qui le sommait de quitter les lieux. Notre vieux capitaine, dont on ne comptait plus le nombre de batailles, n'eut aucun mal à se débarrasser de ces compagnons incongrus qui ne s'étaient même pas présentés. Il comprit alors ce qui s'était passé ici, et se devait de respecter les consignes en de pareilles circonstances : chasser les envahisseurs de cette partie de la galaxie en essayant de leur infliger un maximum de dégâts.

C'est très original !

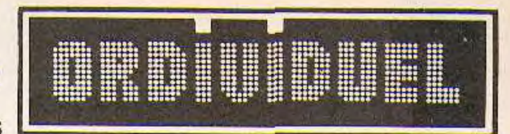
Où vont-ils chercher de tels scénarios ces Anglais ? Une chasse à l'« Aliens », il fallait quand même y penser, non ? A propos, j'aimerais que chacun ait une pensée pour les millions de petits Aliens qui meurent chaque jour en accomplissant leur devoir. Maintenant, que les yeux de chacun s'attardent sur la belle page de présentation car une fois disparue, ils seront mis à rudes épreuves. Les graphismes sont très moyens et un mauvais choix des couleurs n'arrange rien. L'animation des sprites et le scrolling vertical des décors se révèlent de mauvaise facture donnant à l'ensemble du logiciel un aspect flou et désagréable. Enfin, la difficulté du jeu est vraiment trop faible et procurre au joueur éventuel un arrière goût amer.

Christian Roux

Editeur : CRL
Genre : arcade
Graphisme : ★
Intérêt : ★
Difficulté : ★
Appréciation : ★
Machine : CPC



2 boutiques spécialisées Amstrad
BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES · **(1) 43.28.00.71**
BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES · **(1) 43.28.22.06**



Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h · le samedi de 10 h 30 à 19 h · A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

Produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

- ☐ stylo optique (disquette) .... 495 F
- ☐ stylo optique (cassette) .... 445 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitalier toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

- ☐ scanner graphique "DART" .... 790 F



Grâce à cet interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de T.V.

- ☐ interface T.V. .... ~~1490 F~~ / 1190 F
- ☐ interface T.V. avec télécommande .... 1690 F

- ☐ disq. 3" .... 31 F
- ☐ disq. 3" (par 10) .... 275 F
- ☐ disq. 5"1/4 (par 10) .... 90 F
- ☐ cassettes vierges (par 10) .... 80 F

PENTEL : l'artiste du minitel
Logiciel de composition graphique d'écran minitel.
- ☐ Pentel .... 690 F

KENTEL : le serveur vidéotex
Créer votre propre serveur avec messagerie, B.A.L., détecteur de sonnerie...
- ☐ Kentel .... 575 F

MENTEL : le minitel malin
Gagnez du temps de connexion en accèdant directement à l'information recherchée et en la recopiant instantanément.
- ☐ Mentel .... 450 F
- ☐ Mentel + Pentel + Kentel .... 990 F



CPC 6128 couleur + imprimante
☐ 4495 F

- ☐ CPC 464 monochrome .... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur .... 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome .... 2990 F

Savez vous que la gamme compatible IBM est à la portée de tous !! ... Demandez nous une documentation complète.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE LOGICIEL PAR COURRIER
joindre une enveloppe timbrée

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

- ☐ digitaliseur ARA CPC .... 1190 F
- ☐ digitaliseur ARA PC .... 2335 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
- ☐ câble imprimante CPC .... 150 F
- ☐ câble imprimante PC .... 195 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 .... 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 .... 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier (préciser coul. ou monoc.) .... 175 F
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC .... 490 F

"Il ne lui manque que la parole", synthe. VOICI la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal .... 550 F
- ☐ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F



Imprimante STAR LC 10
- tête d'impression 9 aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLQ
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

☐ imprimante STAR LC10 .... 2595 F

LOGICIELS CPC

OUVERT JUILLET ET AOUT

NOUVEAUTE	C	D
Arcade action	☐ 115 F	☐ 199 F
Arkanoïd II		☐ 170 F
Balade au pays des Anglais		☐ 720 F
California games	☐ 120 F	☐ 150 F
Capitaine Blood		☐ 230 F
Championship Sprint	☐ 105 F	☐ 160 F
Combat school		☐ 155 F
Crafton II	☐ 150 F	☐ 230 F
Dark sceptre	☐ 170 F	☐ 160 F
Défi au tarot		☐ 180 F
Enlightenment Druid II		☐ 160 F
Eye	☐ 120 F	☐ 180 F
Gold Hit III	☐ 115 F	☐ 199 F
Gunsmoke		☐ 150 F
Impossible Mission 2	☐ 110 F	☐ 160 F
La marque jaune	☐ 299 F	☐ 260 F
Les hits de l'aventure.		☐ 265 F
Magic Club N° 1		☐ 195 F
Mange Cailloux		☐ 175 F
Nigel Mansell	☐ 125 F	☐ 195 F
Ocean all star II	☐ 125 F	☐ 175 F
Power play	☐ 120 F	☐ 165 F
Red october Simu		☐ 210 F
Rolling Thunder	☐ 95 F	☐ 170 F
Top ten	☐ 130 F	☐ 180 F
Tour de force		☐ 150 F
Unitrax		☐ 180 F
Venom strikes back		☐ 155 F
Xor	☐ 145 F	☐ 195 F

JEUX	C	D
Barbarian	☐ 100 F	☐ 145 F
Billy II	☐ 140 F	☐ 199 F
Bobble Bubble	☐ 105 F	☐ 160 F
Bubble Ghost	☐ 145 F	☐ 190 F
Blueberry et le Spectre		☐ 199 F
Crash Garett		☐ 230 F
Crazy Car	☐ 135 F	☐ 185 F
Elite		☐ 195 F
F15 Strike Eagle	☐ 115 F	☐ 160 F
Gryzor	☐ 100 F	☐ 145 F
Han d'Islande		☐ 240 F
Hurlement		☐ 190 F
Iznogoud	☐ 195 F	☐ 255 F
Les Ripoux	☐ 120 F	☐ 199 F
Missions en Rafale	☐ 155 F	☐ 210 F
Oxphar		☐ 220 F
Pirates		☐ 160 F
Platoon	☐ 100 F	☐ 145 F
Predator		☐ 165 F
Qin		☐ 260 F
Rampage	☐ 165 F	☐ 165 F
Renegade	☐ 105 F	☐ 155 F
Road Runner		☐ 155 F
Silent Service	☐ 110 F	☐ 160 F
Strike Force Harrier	☐ 125 F	☐ 180 F
Super Sprint	☐ 105 F	☐ 155 F
Sword and Sorcery	☐ 130 F	☐ 175 F
The Guild of Thieves		☐ 199 F
Turlogh le Rodeur	☐ 260 F	☐ 260 F
Zoids	☐ 100 F	☐ 145 F

COMPILATION	C	D
Album Ubi	☐ 199 F	☐ 255 F
Amstrad Gold Hits II	☐ 115 F	☐ 160 F
Arcade Action	☐ 115 F	☐ 185 F
Best of Elite Vol. 1		☐ 155 F
Best of Elite Vol. 2	☐ 150 F	
Big 4	☐ 125 F	☐ 160 F
Canad + DWart + Stargl	☐ 149 F	☐ 195 F
Collection Konami	☐ 125 F	☐ 220 F
Computer Hit	☐ 100 F	☐ 145 F
Ere Hits Vol. 1	☐ 150 F	☐ 235 F
Ere Hits Vol. 2	☐ 150 F	☐ 235 F
Ere hits Vol. 3	☐ 155 F	☐ 240 F
Five Star Games	☐ 105 F	☐ 145 F
Games set et Match	☐ 145 F	☐ 190 F
Gasol Hits		☐ 155 F
Geants d'Arcade	☐ 115 F	☐ 199 F
Gold Hit III	☐ 115 F	☐ 185 F
Gremlins		☐ 195 F
Hit Pack III	☐ 115 F	☐ 155 F
Imagine's arcade hits	☐ 125 F	☐ 155 F
Konami's coin op Hits	☐ 110 F	☐ 155 F
Les Classiques vol. 1	☐ 160 F	☐ 210 F
Les privés	☐ 140 F	☐ 199 F
Meilleurs au monde	☐ 120 F	☐ 195 F
Pack of aces	☐ 115 F	☐ 165 F
Pack Uni N° 1	☐ 172 F	☐ 215 F
Progiciel de sport	☐ 199 F	☐ 299 F
Pub Games	☐ 115 F	☐ 145 F
Taipan + Xevious + Soc	☐ 195 F	☐ 245 F
Trésors d'U.S. gold	☐ 110 F	☐ 175 F

ETERNEL	C	D
30 Grand prix	☐ 110 F	☐ 145 F
Anals of Rome	☐ 125 F	☐ 175 F
Bivouac	☐ 120 F	☐ 199 F
Colossus Chess 4	☐ 110 F	☐ 150 F
Deactivators	☐ 100 F	☐ 150 F
Deep Strike	☐ 100 F	☐ 145 F
E.X.I.T.		☐ 210 F
Fer et Flammes		☐ 295 F
Fying Shark	☐ 105 F	☐ 160 F
Foot	☐ 160 F	☐ 180 F
Frank Bruno's Boxing	☐ 100 F	☐ 145 F
Glider River	☐ 100 F	☐ 145 F
Grand Prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
Heartland	☐ 100 F	☐ 155 F
Hijack	☐ 120 F	☐ 160 F
Hll Rise	☐ 105 F	☐ 160 F
Indoord Sport	☐ 100 F	☐ 155 F
Le Complot d'Ihlun	☐ 125 F	☐ 155 F
Micro Scrabble	☐ 230 F	☐ 265 F
Mission Omega	☐ 110 F	☐ 160 F
Monopoly	215 F	☐ 245 F
Palatron	☐ 105 F	☐ 155 F
Prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
Schokway Rider	☐ 100 F	☐ 145 F
Sepulcri ☐ 115 F	☐ 195 F	
Shogun	☐ 120 F	☐ 165 F
Sigma 7	☐ 110 F	☐ 150 F
Skaal	☐ 145 F	☐ 199 F
Thai Boxing	☐ 100 F	☐ 150 F
The Eidolon	☐ 105 F	☐ 150 F

EDUCATIF	C	D
Apprends à compter		☐ 200 F
Apprends moi à écrire		☐ 199 F
Apprends moi à lire		☐ 260 F
Français réussite 4E		☐ 150 F
Français réussite 5E		☐ 150 F
Grammaire lang. fran.		☐ 210 F
Histoire 5E		☐ 220 F
Les voleurs du temps		☐ 250 F
Maths 3 (algèbre 3e)	☐ 175 F	☐ 199 F
Maths 6 (algèbre 6e)	☐ 170 F	☐ 200 F
Maths second cycle 2	☐ 170 F	☐ 200 F
Maths succès 5e		☐ 150 F
Maths succès 6e		☐ 150 F
Objectif Europe 4e-3e		☐ 195 F
Objectif France 4e-3e		☐ 195 F
Sac à dos	☐ 295 F	☐ 295 F

UTILITAIRE	C	D
Bourse 2088	☐ 850 F	☐ 450 F
Budget familial	☐ 160 F	☐ 199 F
Discology		☐ 350 F
Grapho		☐ 299 F
Loto	☐ 155 F	☐ 195 F
Mastercalc		☐ 350 F
Masterfile		☐ 390 F
Music pro	☐ 295 F	☐ 350 F
Semabank		☐ 330 F
Super sprite	☐ 145 F	☐ 185 F
Tascopy	☐ 200 F	☐ 250 F
Tasword	☐ 290 F	☐ 390 F
Vectoria 3D		☐ 410 F

CREDIT Crédit immediat pour tout achat supérieur à 1 500 F. Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues.

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

NOM ____________ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ____________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

☐ CB N° de carte ____ Date de validité ____ Signature ____



BOOMERANG:

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

20000 AVANT J.-C.	34	69
3 D BOXING	27	55
3 D GRAND PRIX	37	75
4 SMASH HITS	44	89
6 PACK VOL. 2	44	89
● 6 PACK VOL. 3	52	105
720 DEGRES	47	95
ACTIVATOR	24	49
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
ALBUM LIVE AMMO	42	85
ALBUM UBI	84	169
ALIEN HIGWAY	19	39
ALT. WORLD GAMES	47	95
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANDY CAPP	47	95
ARCADE ACTION	59	119
ARKANOID	34	69
ARKANOID 2	44	89
ATF	47	95
AU REVOIR MONTHY	24	49
AVENGER	22	45
BACTERIK DREAMS	62	125
BALOON CHALLENGE	24	49
BASILE DÉTECTIVE	44	89
BED LAME	49	99
BIG 4 VOL. 2	49	99
BIRDIE	67	135
BIVOUAC	42	85
BLACK MAGIC	47	95
BLOOD VALLEY	44	89
BOBSLEIGH	47	95
BOULDERDASH CONST.	47	95
BOUNDER	15	35
BRAVE STAR	29	59
BREAKTHRU	15	35
BUBBLE BOBBLE	44	89
BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	44	89
▽ CALIFORNIA GAMES	32	65
CAMELOT WARRIORS	34	69
CANADAIR	32	65
▽ CAPTAIN AMERICA	34	69
CATCH 23	44	89
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	29	59
CHAIN REACTION	44	89
CHAMPION SPRINT	47	95
CHARLY DIAMS	32	65
COLLECTION KONAMI	59	119
COMBAT SCHOOL	42	85
CONSPIRATION	74	149
COSA NOSTRA	29	59
CREPUSCULE DU NAJA	34	69
CYBERNOID	47	95
DAMES SCANER	62	125
DAN DARE	27	55
▽ DANGER STREAT	32	65
DARK SPECTRE	47	95
▽ DEATHCATE	22	45
DEATHVILLE	24	49
DEATHWISH	37	75
DÉFLEKTOR	44	89
DESPOTICK DESIGN	32	65
▽ DOG FIGHT	32	65
DRAGON'S LAIR	22	45
DRILLER	69	139
DRUID 2	49	99
DYNAMITE DAN	27	55
EAGLE NEST	39	79
ELITE COLLECTION	67	135
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
EXPLORER	24	49
EYE	52	105
F15 STRIKE EAGLE	42	85
▽ FIRESCAPE	37	75
FIRESTRAP	47	95
FRANKENSTEIN	47	95
GABRIELLE	69	139
GAME SET AND MATCH	62	125
GARFIELD	49	99
GAUNTLET No. 2	44	89
GEEBE AIR RALLYE	52	105
GLIDER RIDER	37	75
GOLD HITS 3	59	119
● GOTHIK	49	99
GRAND PRIX 500	42	85
GREYFEEL	27	55
GRYSOR	42	85
GUADALCANAL	47	95
● GUNSMOKE	47	95
HACKER 2	24	49
▽ HIGHWAY ENCOUNTER	22	45
HIJACK	19	39
HOW TO BE A BASTARD	42	85
HOWARD THE DUCK	44	89
● HUNT FOR RED OCT.	69	139
IMAGINE ARCADE HITS	34	69
IMPOSSIBLE MISSION 2	49	99
▽ INDIANA JONES	27	55
INDOR SPORT	32	65
INFERNAL RUNNER	27	55
INSIDE OUTING	59	119
INTERNATIONAL KARATE	47	95
INVITATION	29	59
JEUX SANS FRONTIÈR.	29	59
K.Y.A.	24	49
KAT TRAP	22	45
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	27	55
L'ANNEAU DE ZENGARA	72	145
L'ŒIL DE SET	67	135
LAZER TAG	49	99
LE NECROMANCIEN	34	69
LE TALISMAN D'OSIRIS	39	79
LEADER BOARD	22	45
LES CLASSIQUES	69	139
▽ LES CLASSIQUES 2	44	89
LES GÉANTS D'ARCADE	59	119
LES GREMLINS	59	119
LIVINGSTONE	44	89
LIVINGSTONE	44	89
LUCASFILM	44	99
MACH 3	64	129
MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
MAGMAX	27	55
MAGNIFICIENT 7	47	95
MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
MALEFICE ATLANTES	32	65
MANGE CAILLOUX	47	95
MANHATAN LIGHT	37	75
▽ MARCHE A L'OMBRE	47	95
MARTIANOIDS	22	45
MASK	32	65
MASK 2	47	95
MATCH DAY 2	42	85
MEGA APOCALYPSE	52	105
METRO 2018	24	49
MICROPPOL HITS	32	65
MISSION	47	95
MISSION EN RAFALE	99	199
MOMIE	69	139
MUTANTS	24	49
● NEBULUS	52	105
NEMESIS	24	49
NEMESIS T. WARLOCK	44	89
NIGEL MANSEL	49	99
NORTH STAR	47	95
NOW GAMES 4	32	65
PHANTOM CLUB	44	89
PHARAON	64	129
PHŒNIX NOIR	59	119
PLATOON	44	89
POWERPLAY	49	99
PREDATOR	47	95
PRODIGY	24	49
PROFANATION	59	119
QUAD	67	135
QUESTOR	27	55
RAID	24	49
RAMPAGE	47	95
RAMPARTS	27	55
RED ARROWS	24	49
RED LED	42	85
RED SCORPION	22	45
RELIEF ACTION	52	105
▽ REVOLUTION	19	39
ROAD RUNNER	32	65
ROCKET BALL	24	49
ROLLING THUNDER	49	99
ROOM 10	37	75
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SAPIENS	32	65
SARACEN	24	49
SCOOBYDOO	27	55
SECOND CITY	44	89
SENTINEL	39	79
SHAOLIN'ROAD	27	55
▽ SIDE ARMS	29	59
SILENT SERVICE	27	55
SOLD A MILLION 3	22	45
SPORT COMPILATION	47	95
SPY VS SPY 3	49	99
SPY VS SPY TRILOGY	49	99
STAR RAIDERS 2	24	49
STAR WARS	37	75
STARFOX	49	99
STARQUAKE	32	65
STIFLIPP	47	95
SUN STAR	47	95
SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	37	75
SUPERSTAR SOCCER	47	95
SUPERSTRS GAMES 2	27	55
SURVIVOR	32	65
TENNIS 3D	32	65
TERRAMEX	44	89
TERROR OF THE DEEP	24	49
TETRIS	47	95
THE FINAL MATRIX	44	89
THE GREAT ESCAPE	27	55
THE LAST MISSION	39	79
THING BOUNCES BACK	44	89
THUNDERCATS	42	85
TORNADO LOW LEVEL	27	55
TOUR DE FORCE	42	85
TRAITEMENT BZZZ	39	79
TRANTOR	47	95
TRESORS D'US GOLD	42	85
▽ TRIO HIT PACK 3	22	45
TRIVIAL GENUS 6000	107	215
TRIVIAL JUNIOR 6000	84	169
TROUBADOURS	84	169
ULTRON 1	27	55
UNITRAX	52	105
VENOM STRIKE BACK	47	95
VIRGIN ATLANTIC	24	49
WARLOCK	47	95
WARRIOR	29	59
WERNER	29	59
WESTERN GAMES	47	95
WINTER SPORT	32	65
WIZARD WARZ	49	99
WIZBALL	24	49
WONDERBOY	37	75
▽ WORLD GAMES	24	49
WORLD WAR 3	24	49
X-OR	49	99
XENO	22	45
ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

1942	37	75
20000 AVANT J.-C.	37	75
3 D GRAND PRIX	59	119
4 SMASH HITS	67	145
6 PACK VOL. 2	34	69
● 6 PACK VOL. 3	77	155
720 DEGRES	64	129
ACE	32	65
ACE OF ACES	49	99
ALBUM DIGITAL	42	85
ALBUM EPIX	87	175
ALBUM UBI	87	175
ANDY CAPP	69	139
ARCADE ACTION	94	189
ARKANOID	37	75
ARKANOID 2	72	145
ARMY MOVE	37	75
ATF	69	139
AVENGER	34	69
BACTERIK DREAMS	77	155
BACTRON	57	115
BALOON CHALENGE	72	145
BARBARIAN	67	135
BASKET MASTER	69	139
BED LAME	72	145
BIG 4	32	65
BIG 4 VOL. 2	64	129
BIRDIE	79	159
BIVOUAC	59	119
BLACK MAGIC	74	149
BLOOD VALLEY	67	135
BOB WINNER	67	135
BOBSLEIGH	69	139
BRAVE STAR	59	119
BUBBLE BOBBLE	69	139
BUBBLER	49	99
CANADAIR	69	139
CAPTAIN AMERICA	69	139
CAULDRON 2	39	79
CESNA OVER MOSCOU	32	65
▽ CHAIN REACTION	52	105
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHAMPION SPRINT	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
CHOSE DE GROTEMB.	77	155
COBRA (loriciel)	57	115
COMBAT SCHOOL	57	115
COMPENDIUM	69	139
CONFLIT	74	149
CONSPIRATION	94	189
CRAFTON ET XUNK	49	99
▽ CRAZY CARS	54	109
CRÉPUSCULE DU NAJA	47	95
CRYSTAL BLEU	34	69
CYBERNOID	67	135
DAN DARE	32	65
DANDY	29	59
DANGER STEAT	34	69
DARK SPECTRE	77	155
DEACTIVATOR	67	135
DEATH OR GLORY	42	85
DEATWISH	34	69
DEFLEKTOR	67	135
DESPOTIK DESIGN	49	99
DOG FIGHT	72	145
DRAGON'S LAIR	44	89
DRILLER	69	139
DRUID 2	74	149
DWARF	74	149
▽ E.X.I.T.	62	125
EDEN BLUES	49	99
ELECTRA GLIDE	27	55
ELITE COLLECTION	87	175
ENDURO RACER	44	89
ÉNIGME A MADRID	104	209
ÉNIGME A MUNICH	104	209
ÉNIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	37	75

C'EST GEANT !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

ETHNOS	54	109
EXOLON	47	95
EXPL. FIST + FT. WARR	47	95
EXPRESS RAIDER	39	79
EYE	74	149
F15 STRIKE EAGLE	62	125
FAIAL	59	119
FIRESCAPE	74	149
FIRESTRAP	69	139
FLASH	32	65
FRANÇAIS 5e-6e VOL. 1	112	225
FRANCK	79	159
FREDDY HARDEST	59	119
FUTURE KNIGHT	27	55
GABRIELLE	87	175
GAME OVER	34	69
GAUNTLET 2	59	119
GEEBE AIR RALLYE	74	149
GHOST'N GOBLINS	32	65
GOLD HITS 2	37	75
GOLD HITS 3	97	195
● GOTHIK	77	155
GREYFEEL	67	135
GRYSOR	57	115
GUADALANAL	74	149
GUILD OF THIEVES (61)	89	179
● GUNSMOKE	72	145
HAWAI	42	85
HIGHWAY ENCOUNTER	29	59
HIT PACK 2	39	79
● HUNT FOR RED OCT.	92	185
HURLEMENTS	84	169
HYDROFOOL	42	85
IKARI WARRIORS	39	79
IMPOSSIBLE MISSION 2	72	145
INDIANA JONES	39	79
INERTIE	57	115
INFERNAL RUNNER	44	89
INFILTRATOR	39	79
INSIDE OUTING	79	159
INTER KARATE	67	135
INVITATION	54	109
▽ JACK THE NIPPER 2	54	109
K.Y.A.	37	75
KONAMI COIN OP HITS	32	65
● KONAMI COLLECTION	94	189
L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
L'ANTRE DE GORK	82	169
LA CITE PERDUE	59	119
LAZER TAG	72	145
LE CHEVALIER BLANC	37	75
LE MAITRE DES ÂMES	64	129
LE TALISMAN D'OSIRIS	47	95
LEGENDE	72	145
LES CLASSIQUES 2	82	165
LES GÉANTS D'ARCADE	97	195
LES GREMLINS	87	175
LEVIATHAN	59	119
LIVINGSTONE	52	105
LUCASFILM	72	145
M'ENFIN	59	119
MACH 3	92	185
MAD BALLS	67	135
MAD DOG	42	85
▽ MAGNIFICIENT 7	44	89
MAITRES DE L'UNIVERS	64	129
MALÉFICE DES ATLANT.	77	155
MANGE CAILLOUX	69	139
MANHATAN 95	34	69
MANHATAN LIGHT	57	115
MARCHE A L'OMBRE	59	119
MARIO BROTHERS	49	99
▽ MASK	39	79
MASK 2	62	125
MASQUE PLUS	84	169
MATCH DAY 2	67	135
METROCROSS	32	65
MGT	57	115
MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION	89	179
MLM 3D	52	105
MOMIE	94	189
▽ MUTANTS	32	65
● NEBULUS	77	155
NEMESIS T. WARLOCK	67	135
NIGEL MANSEL	82	165
NORTH STAR	74	149
OCEAN HITS N° 2	47	95
OPERATION NEMO	49	99
ORPHEE	57	115
OUT OF THIS WORLD	69	139
OXPLAR	102	205
PAPERBOY	39	79
PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
PHANTOM CLUB	67	135
▽ PHARAON	62	125
PHŒNIX NOIR	74	149
PIRATES	82	165
PLATOON	72	145
PLAYBAC	94	189
POWERPLAY	72	145
PREDATOR	72	145
PROFANATION	47	95
PROFESSION DÉTECTIVE	107	205
▽ QUAD	54	109
QUARTET	32	65
▽ QUIN	104	209
RAMPAGE	69	139
RED LED	74	149
RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	67	135
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
RODEO	29	59
ROLLING THUNDER	72	145
SABOTEUR	44	89
SAILING	57	115
SALOMON'S KEY	47	95
SAM. FOX STRIPOCKER	67	135
SAMOURAI TRILOGY	37	75
SARACEN	39	79
SCOOBYDOO	44	89
SHAOLIN'ROAD	34	69
SHOCKWAY RIDER	54	109
SHOGUN	44	89
SHORT CIRCUIT	34	69
SIDE ARMS	69	139
SKAAL	74	149
SLAP FIGHT	32	65
SOLD A MILLION	27	55
SPORT COMIPILATION	77	155
SPY VS SPY TRILOGY	79	149
SRAM	42	85
STAR RAIDERS 2	29	59
▽ STAR WARS	57	115
STARFOX	44	99
STRIKE FORCE HARRIER	42	85
▽ STRYFE	37	75
SUN STAR	44	89
▽ SUPER HANG ON	57	115
SUPER HITS	32	65
▽ SUPER SKY	82	165
SUPERSPRINT	54	109
SUPERSTAR GAMES 2	72	145
SUPERSTAR SOCCER	67	135
TAI PAN	54	109
TANK	54	109
TERRAMEX	69	139
TERROR OF THE DEEP	49	99
TETRIS	67	135
THAI BOXING	42	85
THANATOS	32	65
THE LAST MISSION	39	79
THING BOUNCES BACK	64	129
THUNDERCATS	54	109
TOAD RUNNER	49	99
TORNADO LOW LEVEL	32	65
TOUR DE FORCE	59	119
TRAITEMENT BZZZ	77	155
TRANTOR	59	119
TRIVIAL GENUS 6000	127	255
TRIVIAL JUNIOR 6000	109	219
TROUBADOURS	97	195
TUER N'EST PAS JOUER	34	69
ULTRON 1	47	95
UNITRAX	77	155
VANOM STRIKE BACK	72	145
VOYAGE A.C.D.L.T.	119	239
▽ W. CLASS READ. BOARD	39	79
WARLOCK	67	135
WARRIOR +	59	119
WESTERN GAMES	69	139
WINCHESTER	67	135
WINTER GAMES	64	129
WIZARD WARZ	72	145
▽ WONDERBOY	42	85
WORLD GAMES	59	119
X-OR	69	139
XENO	57	115
ZOIDS	29	59
ZOX 2099	57	115

GAO

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ;

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes déjà adhérent au centre, notez ici votre numéro : ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)

TOTAL REPRISE [ ]

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)

TOTAL COMMANDE [ ]

AMM 06/88

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ____________

FRAIS D'ENVOI 15 F ____________ + 15F

MONTANT TOTAL ____________

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64



3D-STUDIO

Cobra-Soft

Nos chers CPC possèdent parmi leur vaste logithèque quelques programmes orientés vers l'exploitation des capacités graphiques de l'Amstrad tels les éditeurs de sprites, les logiciels de dessin assisté par ordinateur et bien d'autres encore... Il n'en reste pas moins que les animations en 3D (trois dimensions) sont les plus impressionnantes. Ainsi Cobra Soft nous propose dans ce domaine un produit de la série Studio : 3D Studio.

Réaliser des figures en trois dimensions n'est pas une tâche très difficile ; mais il faut avant tout savoir placer des points dans un repère tri-dimensionnel. Il est donc très utile d'avoir quelques notions de mathématiques car pour représenter un objet il existe différents procédés. La première est la " perspective cavalière ". Ici, les faces parallèles au plan du dessin ne sont pas déformées. Quant aux arêtes perpendiculaires au plan du dessin, elles se représentent suivant des fuyantes parallèles ; et pour obtenir une représentation plus proportionnée, on réduit les dimensions à porter sur les fuyantes.
La seconde dite " perspective conique " sert en architecture car elle permet de choisir la position de l'observateur par rapport à la figure. Ces deux techniques sont utilisables dans ce logiciel.

Suivez le guide

Voyons donc de plus près notre produit : une chemise comprenant une disquette et un manuel de douze pages. Ce dernier est assez clair (chose que l'on aimerait voir plus souvent chez Cobra-soft) et nous guide pas à pas pour notre première réalisation.
Après chargement du programme, un menu s'affiche. Curieux et impatient, je choisis la démonstration, et là, toute une série de formes géométriques défilent sous mes yeux, tournant sur elles-mêmes, que vois-je ? une navette ! chouette alors, me dis-je. Je vais réaliser l'exemple de la cale pour voiture qui est détaillé dans le manuel. C'est alors que je reviens au menu. J'opte pour la création d'un nouvel objet. Premières questions du programme qui me demande le nombre de faces du dessin, d'arêtes, de points et de points par face. Comme vous le constatez, rien n'est fait au hasard.



Ox, Oy et le magicien d'Oz

Avant toute chose, il est donc recommandé que vous traciez votre œuvre dans un repère (ox, oy, oz) sur une feuille millimétrée de préférence. Au niveau des échelles, ne vous inquiétez pas, 3D Studio fera de telle sorte que votre chef-d'oeuvre occupe tout l'écran. Donnez un nom à chaque point et notez ses coordonnées. Une fois ce travail préparatoire achevé, vous pouvez passer sur l'ordinateur, et tout ira bien. Revenons donc là où nous en étions, et indroduisons les données nécessaires. Bien sûr il ne faut pas oublier de sauvergarder, sinon tout est à refaire car l'objet possèdera deux fichiers, par exemple cale. obj et cale. ani. Ainsi le fichier à extention .obj contiendra toutes les caractéristiques de notre cale (nombre de faces...) et celui en .ani tout ce qui concerne l'animation (axe de rotation, nombre d'images...). En fait tout ce qui concerne cette étape ne pose aucune difficulté si ce n'est la saisie fastidieuse des données, surtout lorsque le dessin est très sophistiqué.

L'ultime récompense, l'animation

Maintenant il reste le plus intéressant à faire : l'animation. Là, ça se complique un tout petit peu car il faut savoir ce que l'on veut comme effets. Choisissons l'axe autour duquel la cale va tourner (on ne peut opter que pour un seul axe sur les trois) et de combien de degrés. Il faut aussi décider du nombre d'images par tour ainsi que du type de perspective avec ou sans arêtes cachées visibles. Dès lors, il faut faire preuve de patience car les calculs sont très longs. Ici aussi il ne faut pas oublier de tout sauver.
Voilà, on lance l'exécution de l'animation et on admire. On peut contrôler la vitesse, le sens de rotation ou faire un arrêt sur image, et cela grâce aux touches fléchées.
3D Studio nous réserve encore quelques surprises. Outre la possibilité de sortir sur l'imprimante, on peut transformer notre cale selon quatre procédés : par translation, par homotétie, par rotation ou par une affinité.
Mais voilà me direz-vous, vous voudriez intégrer une animation dans un programme Basic, et vous vous demandez si c'est possible ? Avec 3D c'est possible.

Pour conclure, je dirais que ce logiciel est très intéressant de par son côté ludique et pédagogique à la fois. Malheureusement, pour certaines animations, les calculs nécessitent beaucoup de temps (plusieurs heures !) et en général il faut être très patient. Pourtant, cela peut valoir le détour : ami Amstradien, entrez dans la troisième dimension.

Eric Andrianombana



LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO
GAME
MAG
METTEZ VOS
ECRANS
EN
relief
Une paire de lunettes dans ce numéro
Tout sur les jeux en 3 D
Des photos, des illustrations en relief
LES MEILLEURS JEUX DU MOIS :
NIGEL MANSELL GP, RETURN TO ATLANTIS, JINKS
SUPER CONCOURS :
GAGNEZ DES CONSOLES SEGA
N°7
MAI 1988
18 F
M 4667 - 7 - 18,00 F



Apocalypse

Commandant les forces de l'OTAN et des USA, vous allez devoir détruire les bases de lancement de missiles soviétiques tout en essayant d'éviter un éventuel usage d'armes nucléaires qui pourraient s'avérer fatal pour la planète.

Le 6 novembre 1995, la Pologne exprimait son désir de se retirer du pacte de Varsovie. Quelques jours plus tard, les armées soviétiques marchaient sur ce pays ne tenant pas compte des avertissements des forces adverses. Il n'en fallut pas plus pour déclencher un conflit mondial qui ne cessera qu'avec l'anéantissement total des bases stratégiques ennemies. Du plus profond de votre blockhaus, assis devant l'ordinateur de défense, vous allez contrôler l'offensive alliée en gardant un oeil sur l'indicateur *DEFCOM*, marquant la tendance actuelle de la tension mondiale à ne pas confondre avec celle de la bourse car si elle monte de trop, c'est le crash final... l'apocalypse.

L'engrenage...

Seul maître à bord, le joueur va engager ce combat contre l'ordinateur frappant frénétiquement sur son clavier diverses commandes mises à sa disposition. Les premières donnent accès à des cartes stratégiques des trois forces belligérantes et permettent grâce aux radars de suivre la trajectoire des missiles en validant l'option Scannar. La deuxième, une des plus importantes, établit la liaison vidéo avec le président américain qui lui seul pourra vous donner le code d'accès de l'arsenal nucléaire si la situation le nécessite. Enfin, la dernière option gère tout ce qui concerne l'offensive elle-même. En cliquant sur le lancement des missiles, le programme va alors demander des précisions de l'attaque (OTAN ou USA) le type de missiles utilisés (bactériologiques, chimiques ou nucléaires) et enfin sélectionner trois cibles sur la carte de l'URSS venant s'afficher à l'écran. A noter, que le joueur ne peut envoyer que six missiles (trois pour chaque allié) à chaque offensive. Le seconde fonction de ce menu permet d'utiliser le bouclier spatial américain pour intercepter les missiles soviétiques lancés contre vous. La troisième nommée THOR, enclenche la destruction immédiate de tous les missiles de l'OTAN dans leur silo, afin que ces derniers ne tombent pas aux mains de l'ennemi qui a envoyé ses forces terrestres sur l'OTAN. Enfin la dernière permet de faire le point sur la situation en indiquant le niveau opérationnel de chaque site lanceur.

Hormis la superbe présentation avec voix et images digitales, la réalisation du soft n'est pas à la hauteur des précédentes parutions de cet éditeur proches de la perfection (l'ange de cristal ou encore l'arche du captain Blood). Cependant, les graphismes sont clairs et précis, les bruitages convenables et cela suffit amplement pour un Wargame, quoique... En conclusion, ce logiciel où le joueur jongle avec l'avenir du monde avec ingénuité, se montre une excellente initiation au jeu de guerre et devrait combler les stratèges aimant les guerres éclair.

Christian Roux

Editeur : Ère International
Genre : Wargame
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC



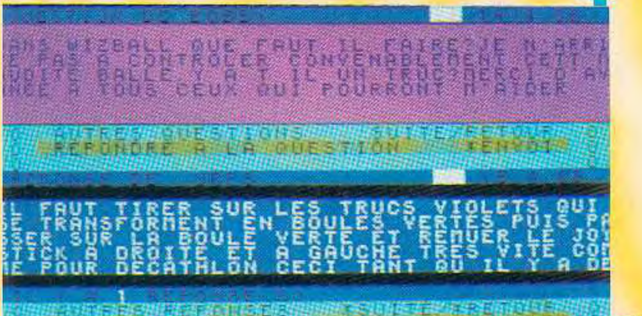


A VOTRE SERVICE

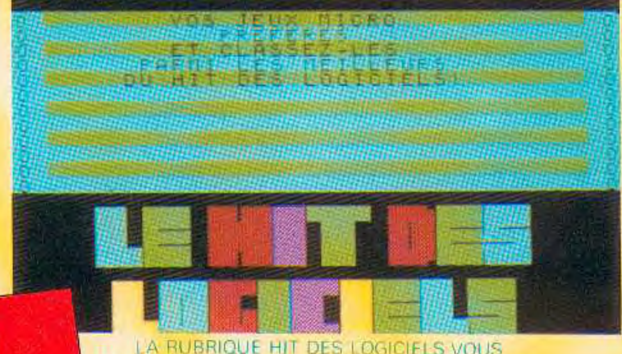
AMMAG

CPC — PCW - PC

vous présente



LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC AMSTRAD : VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

100 logiciels INFOGRAMES à gagner



LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION
TAPEZ **AMM*** + LA TOUCHE GUIDE

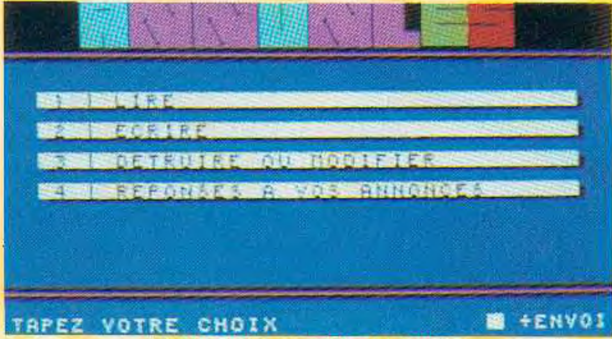
LE DEBAT

POLIU 7.4.88

TOUCHE, 1 FLOPPY 5K RESOLUTION 5 PAR 2 COULEURS, 1,35 K RAM, RESET A MANI ELLE PAR KICK CENTRIFUGE, UNE INTERFACE POUR LE BRANCHER SUR MA MACHINE A CAFE UNE IMPRIMANTE BIC 20LIGNES HEURE PAS PLUS DE 5 METRES DE HAUT ET 10 DE LA RGE POUR POUVOIR L'INTEGRER A MA SALLE DE BAIN, UN CLAVIER AVEC MOINS DE BOUTONS QUE MOI...EUHH ET PIS UN CHEESEBURGER

AUTRES OPINIONS — SUITE/RETOUR
DONNER VOTRE OPINION — SOMMAIRE

L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE



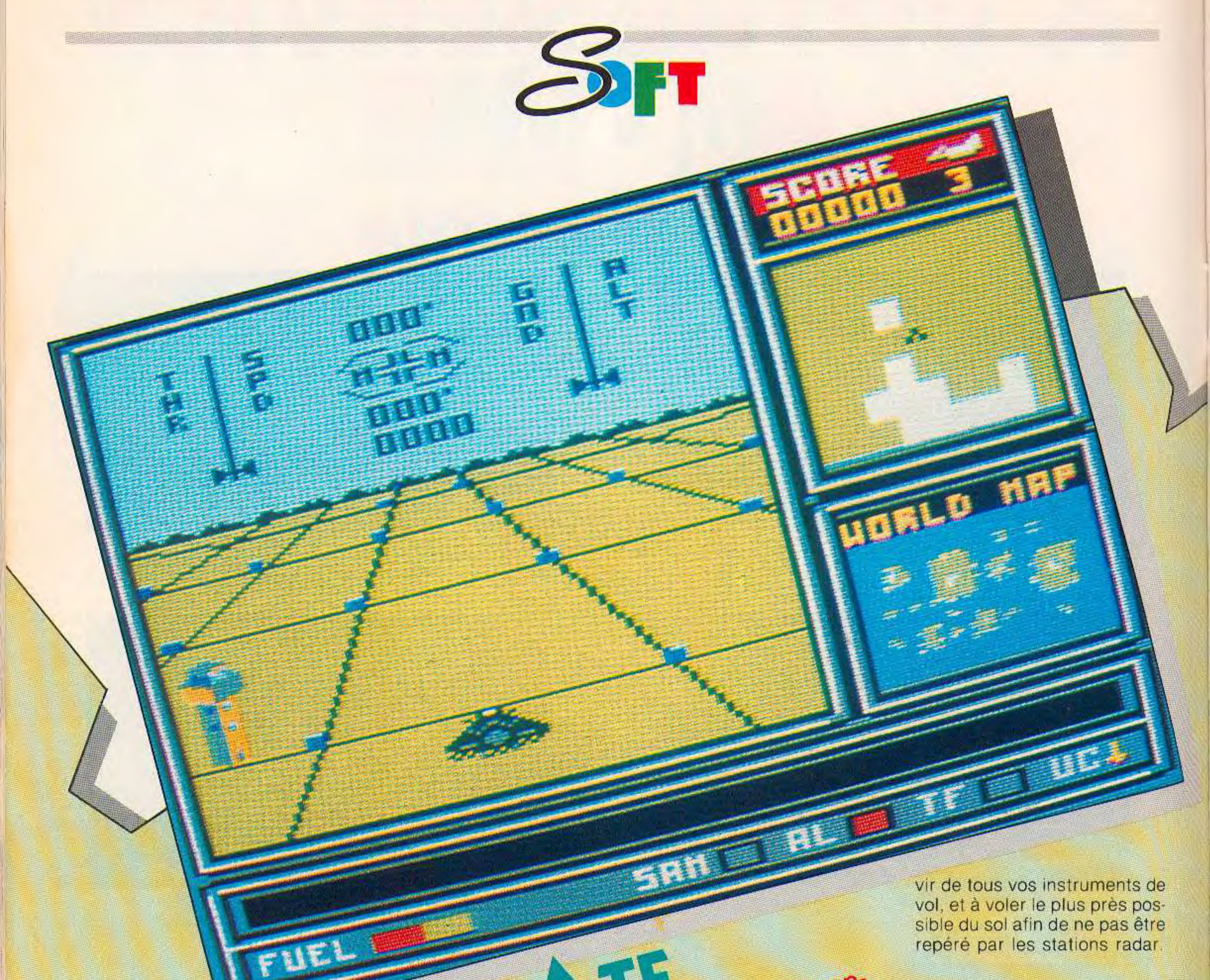
LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTEL



ATF

Votre mission est d'anéantir les forces ennemies de la surface du monde. Rien que cela... Heureusement, vous disposez du meilleur avion de chasse du moment : l'A.T.F, l'advanced tactical fighter.

Editeur : Digital intégration
Genre : simulation / stratégie
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Allumage des moteurs, pression d'huile, I.L.S (système de guidage pour l'atterrissage), paire de chaussettes, tout est en place pour le décollage. Choisissez tout d'abord votre première cible à atteindre entre les chars, les navires, les bases radar, les campements et les usines. Prenez plutôt les dernières car une fois détruites elles déstabiliseront l'économie de l'adversaire qui ne pourra plus remplacer les unités perdues. Mais avez-vous bien installé les bons missiles pour cette mission ? De toute façon, si vous manquez de quelque chose, vous pourrez toujours utiliser le système d'atterrissage automatique qui vous ramènera vers la base alliée la plus proche.

La simulation est réduite à sa plus simple forme laissant une plus grande part à la « jouabilité ». Les puristes des simulations le regretteront certainement, mais pour ceux d'entre vous qui aiment entrer directement dans l'action (sans avoir à penser par exemple à rentrer son train d'atterrissage avant une certaine vitesse...) C'est sûrement très intéressant. Apprenez rapidement à vous servir de tous vos instruments de vol, et à voler le plus près possible du sol afin de ne pas être repéré par les stations radar.

Système de brouillage enclenché !!!

Le jeu n'est pas facile à classer ; est-ce un argame ? Une simulation ? Enfin... La réalisation est vraiment soignée tant au niveau des graphismes (paysages sous forme d'images fractales) que de l'intérêt du jeu. Seule, la musique est un peu en dessous de l'ensemble ; peut-être aussi la couleur de certains vaisseaux. A moins que la mode en Angleterre soit de peindre ses chasseurs en rose bonbon ! Bref, A.T.F n'est pas le meilleur simulateur que je connaisse, mais il possède de nombreux atouts pour faire basculer la balance en sa faveur...

Christian Roux



VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Inspiré du célèbre roman de Jules VERNE, ce logiciel nous entraîne... au centre de la Terre ! Après le chargement de la première disquette (le programme en utilise deux), une musique aussi swingante que digitalisée se fait entendre. Détail amusant, cette musique n'existe pas sur la version ST.

Passons rapidement sur la page de présentation et son approximative syntaxe — la nouvelle se répandue — au lieu de répandit, pour foncer directement au début de l'aventure : je choisis lequel des quatre personnages qui me sont proposés à incarner. A noter, point positif, que tout le jeu se commande en déplaçant un curseur à l'aide du pavé numérique ou d'un joystick et que, point négatif, ledit curseur avance comme une tortue (que les programmeurs soient maudits jusqu'à la treizième génération). Une fois le personnage choisi (accompagné dans tous les cas par un guide), on accède à l'écran principal. C'est de là que sera dirigé l'équipe.

Ecran de sécurité...

Outre des curseurs informant le joueur de l'état de santé des personnages, cet écran contient une carte et quelques icônes. Une « rose des vents » permet de diriger l'équipe (droite, gauche, haut et bas) tandis que d'autres icônes donnent aux joueurs la possibilité de manger, dormir, se soigner et s'informer sur la composition du sol, ces dernières options comportant leur propre écran. Puisqu'on parle d'écran, sachez qu'ils sont digitalisés et très réussis dans l'ensemble, bien que certaines images semblant avoir été traduites directement d'autres machines (Amiga, ST) eussent gagné à être retravaillées. Les bruitages, en revanche, sont tous parfaits. En plus du côté « orientation » propre au genre aventure, le jeu consiste en une série de scènes d'arcade reposant peu ou prou sur le même principe : on dirige un personnage au joystick (ou clavier). Dans certains cas, il faut échapper à une chute de pierres, dans d'autres cas, « slalomer » au milieu d'une charge de mammouths. Bref, un jeu sympa aliant arcade, aventure et un peu rôle, la caractéristique des personnages étant prise en compte.





Cyrille Baron

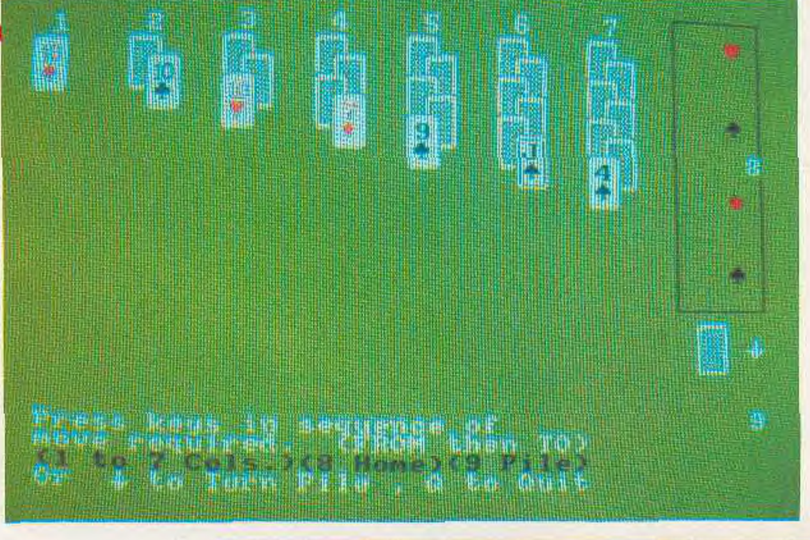
Editeur : Chip
Genre : arcade/aventure/rôle
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : PC



FLAMBEURS ! A VOS TABLES !

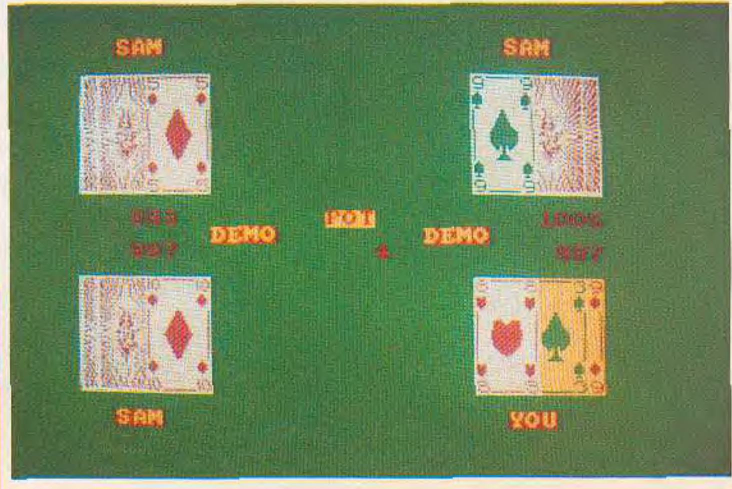
JEUX DE CARTES SUR CPC

Les jeux de cartes, que nous trouvons ordinairement sur nos tables sont pour la plupart jouables sur nos machines. Vous trouverez un certain nombre de jeux de poker (avec ou sans strip), plusieurs logiciels de bridge ou de tarot, et un timide jeu de belote.



Amstrad Shuffle : un jeu moyen mais dont l'existence mérite tout de même d'être citée.

Nous avons aussi essayé trois jeux de bridge *(Bridge Player III, Bridge,* et *Colossus Bridge 4-0)*, deux de tarot *(Tarot* et *Défi au Tarot)*, et un jeu de belote qui avait d'ailleurs été commercialisé, avant d'être revu et corrigé afin de paraître dans notre rubrique « listings » (vous voyez bien qu'ils se défoncent nos auteurs dans cette rubrique).



Samantha Fox : réservé aux amateurs de strip mais pas forcément de poker...



TENSIONS... UN POKER D'ENFER

Ere Informatique

C'est le qualificatif que nous avions retenu pour ce logiciel lors du test paru dans un de nos anciens numéros de l'ancêtre « AMSTRAD MAGAZINE ». Ce poker, en plus du jeu de cartes traditionnel apporte un certain nombre de plus qui vous clouera devant votre machine pendant un bon moment : pour les amateurs de strip d'abord une silhouette à la démarche chaloupeuse se dévétira pour ponctuer quelques-uns de vos meilleurs gains, mais doucement les voyeurs il vous faudra un certain temps avant de connaître mieux la belle.

Le jeu est tout ce qu'il y a de plus convivial, vous permettant de choisir le nombre de joueurs et même de jouer seul contre votre CPC ; vous choisirez également le niveau de vos adversaires, le nombre de cartes, le montant de la cave et celui de la mise initiale, la vitesse du jeu et le mode de distribution de l'ensemble des jeux. N'ayez pas peur de bluffer fort, cela s'avère parfois payant. Auriez-vous oublié que le but du jeu est ici de gagner un maximum de pesetas (dans un minimum de temps, si vous êtes un voyeur pressé). Si vous jouez contre l'ordinateur, jetez donc un petit coup d'œil de temps en temps à la tête de vos adversaires. Leurs mimiques ou leurs tics vous révèleront souvent la valeur de leur jeu. On s'y croirait ! Fastoche, crierez-vous ; méfiez vous donc, Chico, Paula, Boss et les autres (vos adversaires potentiels gérés de façon aléatoire) sont eux aussi des flambeurs avertis et ne cherchent également qu'une chose : Vous plumer ! *Attention arnaque !*

En plus d'une présentation graphique tout à fait réussie, tant en ce qui concerne la tête de vos ennemis, que celle des cartes, et du « reste », une musique de fond tout à fait du style belle époque vous mettra dans un état de *Tensions* indescriptible. *Cardiaques, vous êtes priés de vous abstenir.*

Tout un tas de raisons vous forceront donc à ranger *Tensions* dans la catégorie des indispensables. A propos, je vous laisse, ma soirée ne fait que commencer et je sens qu'elle risque de se prolonger quelques heures.

TOUT LE MONDE PEUT JOUER AU BRIDGE, MÊME LES CPC

C'est ainsi que nous pourrions parodier le titre d'un ouvrage connu de tous les bridgeurs qui ont bien entendu été débutants un jour. Ces mêmes joueurs possesseurs de CPC se voient proposer trois jeux de bridge différents.

BRIDGE PLAYER III

CP Software

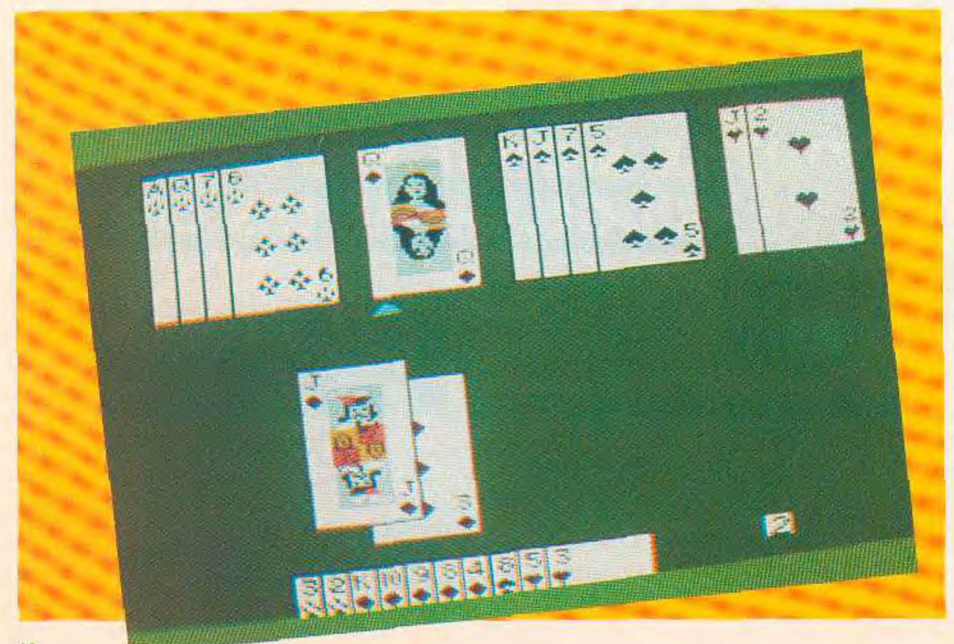
Ce fut le premier logiciel de ce genre à vous avoir été proposé en version CPC. Le manuel, entièrement en anglais, comme l'ensemble du logiciel vous fait part des

conventions de jeu et d'annonces utilisées par *Bridge Player*. Aucun chapitre d'initiation n'est proposé dans ce manuel (débutants s'abstenir). Le logiciel utilise les conventions STAYMAN et BLACKWOOD, mais utilise le système ACOLL et non LA MAJEURE CINQUIEME (convention la plus utilisée en France). Vous n'avez à aucun moment la possibilité de modifier les conventions afin d'utiliser vos conventions préférées.
La distribution se fera selon votre choix : de façon aléatoire, avec une distribution manipulée de façon à ce que la majorité des points soit de votre côté. Vous pouvez éventuellement entrer une donne de votre choix.
Nous avons trouvé que *Bridge Player* développait insuffisamment le cours des enchères ce qui a abouti parfois à des contrats fantasques.
Au cours du jeu de la carte, une fenêtre vous rappelle l'orientation du donneur, la vulnérabilité, et le contrat à réaliser. Vous afficherez au clavier la valeur de la carte et la couleur souhaitée, la table étant représentée au milieu de l'écran.
Nous avons souvent vu au cours des différentes parties jouées pendant notre test que *Bridge Player*, compte tenu de sa technique de jeu, connaissait la répartition exacte des cartes dans les autres mains. Vous me rétorquerez que tous les bons joueurs sont capables en fonction des enchères de définir les autres mains, mais cela nous semble ici douteux, du fait du type d'enchères évoquées plus haut.
Bridge Player III (version CPC) pouvait paraître satisfaisant à un joueur moyen lorsqu'il était le seul sur le marché, mais il a eu depuis des concurrents. Il est d'autre part inutilisable seul pour un débutant du fait de l'absence d'un chapitre d'initiation. Une version PCW a été développée, mais nous ne l'avons pas essayée ; c'est le seul logiciel du type proposée sur cette machine plutôt destinée à d'autres utilisations.

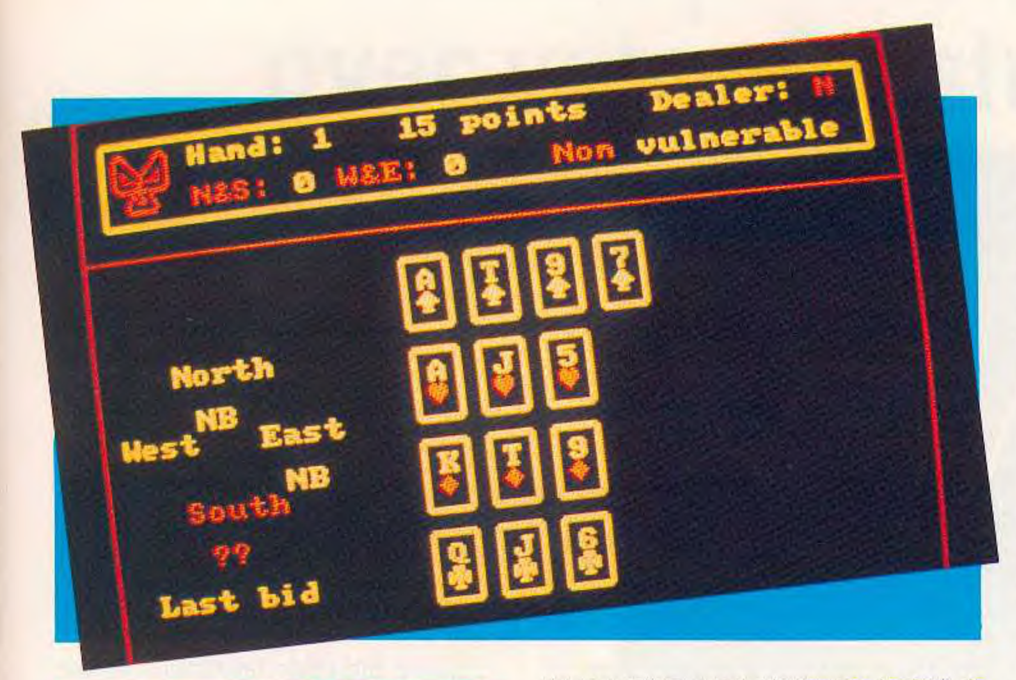
BRIDGE

Infogrames

Dans l'ordre de parution, nous avons ensuite vu apparaître *Bridge* de chez Infogrames. Présenté avec un superbe manuel de 58 pages, ce logiciel est néanmoins très pratique d'utilisation. Le mode d'emploi à proprement parler du logiciel est réduit à six pages (plus un encart avec le rappel des touches à utiliser), le restant du manuel étant tout simplement un ouvrage didactique très clair rappelant les conventions utilisables en les mettant à la portée du débutant. Il semble tout à fait envisageable qu'un joueur totalement novice puisse s'initier rapidement. *Bridge* étudie également pour un joueur plus confirmé les enchères compétitives, les conventions d'entame et de défausse.
Les manipulations principales se font par l'usage des touches curseur suivi d'une confirmation par ENTER. Il accepte de jouer en anglais ou en français.
Le menu principal vous propose aussitôt :



— de rejouer une donne déjà jouée,
— de jouer une donne aléatoire,
— de jouer une donne préprogrammée choisie parmi 100 000.
Cette option peut vous permettre dans le cadre d'un club de jouer des donnes en duplicate :
— de consulter la marque,
— d'introduire une donne de votre choix (que vous avez joué en tournoi quelques heures auparavant et que vous voulez reprendre à tête reposée),
— de modifier le donneur : si vous rejouez une donne, n'oubliez pas de rétablir le donneur comme il l'était dans la donne concernée car *Bridge* l'aura fait tourner automatiquement ce qui modifie parfois sensiblement les données,
— de modifier les conventions. C'est la première chose à faire, si vous souhaitez utiliser vos conventions habituelles. *Bridge* vous propose la majeure cinquième, le 2 trèfle fort, le sans-atout faible, le Jacoby (ou Texas), et le 2 sans-atout à 11-12 points. Tout ceci est très clairement défini dans le manuel. Il utilise d'office les conventions plus classiques (Stayman, Blackwood...).
Vous pouvez également, en cours de partie, interrompre une donne, utiliser un « écran triche » (rappelant le déroulement des enchères et des plis déjà effectués). *Bridge* vous autorise à faire rejouer par votre CPC, la donne que vous venez de terminer. Rassurez-vous, vous serez parfois meilleur que lui, mais il est assez fort. Une option « pas à pas » est également praticable si vous trouvez que cela va trop vite.
Si vous entrez correctement les conventions que vous souhaitez utiliser, et si vous jouez la carte de façon classique *(Bridge* utilise par exemple le signal gros-petit), vous aurez relativement peu de surprises à part les incompréhensions habituelles entre partenaires qui existent même à une table. Nous n'avons pas eu l'impression que *Bridge* connaissait le jeu des autres joueurs si ce n'est grâce au développement des enchères, qui restent très classiques.
Le graphisme des cartes est très agréable (avec des nuances un peu ternes si vous utilisez un écran monochrome). Une seule chose est toutefois un peu déconcertante : lorsque vous jouez le mort, *Bridge* inverse toutes les positions des jeux sur l'écran, puisque vous jouez de l'autre côté de la table. Il faut s'y faire au début, mais cela nous semble malgré tout difficile autrement.
Remarquable tant par sa présentation, que par son ergonomie, ses qualités didactiques et par sa qualité de jeu, *Bridge* fait sans nul doute partie des indispensables. Il saura être pour vous un partenaire honnête, un professeur aussi bien abordable par un débutant que par un joueur plus confirmé (n'est-ce pas les qualités que l'on recherche chez un bon professeur ?).



COLOSSUS BRIDGE 4-0

CDS Software

C'est le troisième et dernier des logiciels de bridge parus sur CPC ; une version pour compatibles est également parue sous ce nom.
En même temps que le logiciel, vous entrerez en possession d'un manuel d'utilisation de 12 pages et d'un ouvrage de 125 pages intitulé « Begin Bridge », qui est un manuel d'initiation. Malheureusement, comme le laisse entrevoir le titre l'ensemble est entièrement en anglais (Anglophobes s'abstenir !).
Colossus Bridge comporte une face « Jeu de Bridge » et une face « Tutor », cette dernière vous permettant de tester vos connaissances sur dix donnes préétablies allant de l'ouverture simple aux enchères de chelem en passant par les enchères de défense. Il est toutefois dommage que Tutor vous impose directement sa façon de jouer, sans possibilité de jouer à votre manière. Un commentaire de l'ensemble ponctue chaque exercice mais là aussi c'est en anglais.
Lorsque nous chargeons la face « Jeu », nous nous trouvons en face d'un nombre impressionnant d'options : distribution « truquée », charger ou sauvegarder une donne, retour en arrière en cours de partie, vitesse de jeu variable, démonstration, sortie des donnes sur imprimante..., pas mal non ?!
Dès la lecture, nous apprenons que *Colossus Bridge* joue le système Acoll (très british), plus les conventions Stayman, Blackwood, Baron, et 2 trèfles fort. Petite déception toutefois : vous n'avez pas le droit de jouer la Majeure cinquième, pas plus que d'utiliser les conventions Jacoby, Gerber, ou Sans Atout faible.

Le développement des enchères est également insuffisante et l'utilisation du logiciel est rendue un peu complexe par l'obligation d'utiliser le clavier pour afficher le contrat ou la carte désirée (en anglais évidemment) sans possibilité de confirmer votre choix (par l'utilisation de la touche « Return » par exemple), ce qui entraîne souvent des erreurs.
Le graphisme des cartes est sommaire, et l'écran est envahi d'une multitude de renseignements qui ne sont pas toujours indispensables au déroulement de la donne et par la même rendent complexe la lecture de l'écran.
Le jeu de la carte est assez moyen, mais nous n'avons pas eu l'impression que *Colossus Bridge* trichait avec le jeu des autres joueurs.
Nous avons regretté également l'impossibilité de faire rejouer une donne par l'ordinateur.
Bien qu'assez complet, *Colossus Bridge* ne sera pas notre préféré : nous aurions souhaité jouer en français avec nos conventions françaises, ce qui n'est possible à aucun moment. Dommage !

CHASSONS LE PETIT !

Deux logiciels vous permettront de le faire si vous possédez un 6128, et un seul si vous avez un 464 ou 664.

TAROT

Run Informatique

Paru il y a presque deux ans maintenant, *Tarot* avait été édité par *Run Informatique*. Dès le début du chargement, le logiciel vous propose de jouer sur un écran couleur ou en monochrome (Sympa ! non ?). Après ce premier choix vous aurez la possibilité de charger éventuellement une donne de votre choix.
Le manuel très clair dans lequel figure un bref rappel du règlement officiel de la Fédération Française de Tarot, vous permettra rapidement de comprendre que seules quatre touches seront à utiliser :
— O pour Oui,
— N pour Non,
— Espace pour déplacer le curseur,
— Return pour confirmer votre choix.

Si vous avez l'impression que la première donne est toujours la même, BRAVO ! vous avez l'œil ; mais rassurez-vous vite, ensuite tout est redistribué de façon aléatoire.
Vous jouerez, en fonction de votre jeu, l'attaque ou la défense, en compagnie de trois adversaires ou partenaires gérés par votre CPC. Un petit reproche concernant le jeu de la carte pourra être fait : vos partenaires ne font pas systématiquement la chasse au petit et ne la continuent même pas si vous la commencez. Il arrivera même qu'un de vos partenaires ne mette pas son petit lorsque vous chercherez à le protéger par votre 21 (Elémentaire, pourtant !). *Tarot* joue également parfois ses rois en tête (Bonjour la coupe franche du voisin !) lorsqu'il est en défense (cela ne se fait pas vraiment) ; dans ce cas faites-lui toujours confiance si vous avez des points à mettre. On est tenté dans une telle situation de croire qu'il connaît la répartition exacte des cartes.
Tarot totalise les points et affiche les scores après chaque donne.
Le graphisme des cartes est agréable, et malgré le reproche évoqué plus haut, *Tarot* reste un très bon partenaire dans ce jeu bien de chez nous. C'est de plus le seul logiciel de ce type à tourner sur 464 ou 664.



DEFI AU TAROT

Mictel

Le petit dernier des jeux de tarot, est apparu l'automne dernier. Il est édité par Mictel et distribué par Microfolies.
Ce logiciel au nom très évocateur — *Défi au Tarot* — s'avère d'une utilisation tout ce qu'il y a de plus simple, le manuel d'utilisation étant inclus au logiciel. Il faudra par contre quelques notions du jeu, aucun rappel n'étant fait à l'usage du débutant. Pour afficher votre choix, vous utiliserez les touches curseur ou la touche en rapport avec la première lettre de votre enchère : G pour une garde, S pour une garde sans...
Au jeu de la carte, *Défi au Tarot* s'avère meilleur que son concurrent : pas de roi joué sans raison ; il chasse le petit ou poursuit la chasse que vous avez entamée, et cherchera à protéger l'éventuel petit de ses partenaires s'il possède le 21.
Le graphisme est ici aussi agréable (nous avons testé le logiciel avec un écran couleur).
Défi au Tarot comptabilise également les points à chaque partie. Il possède en outre un plus : la présence d'un pot, comme cela se pratique souvent, qui apportera un intérêt supplémentaire (ah ! l'attrait de l'argent !).
Tout est beau, alors ? Eh oui ! bien que parfois un peu lent (Basic oblige), ce logiciel est presque irréprochable, IL FALLAIT LE DIRE. Il y a toutefois un gros problème : le Basic utilisé étant celui du 6128, les possesseurs de 464 ou 664 n'auront pas le choix, aucune version compatible avec ces configurations n'étant prévue pour le moment. DOMMAGE !
En tous cas, si vous avez un 6128 et que vous êtes un mordu du tarot, courrez vite chercher *Défi au Tarot*, vous ne le regretterez pas.

ET DIX DE DER... !

BELOTE

P. Nguyen

Ce logiciel de belote avait été commercialisé au tout début de nos CPC, mais comportait à l'époque d'énormes bugs. La maison distributrice ayant disparu, le programme ayant été revu par l'auteur, il est paru il y a quelques mois dans notre rubrique « listings », ayant toujours l'avantage d'être le seul du genre à vous être proposé.
Les règles du jeu sont jointes au programme, et le logiciel est très facile à utiliser (utilisation des flèches curseur). Il ne joue ni le tout-atout, ni le sans-atout.
Les cartes sont assez bien représentées et l'écran est assez complet. Le jeu de la carte nous a paru simple mais correct. Toutefois une petite restriction : si vous êtes un tantinet tricheur et que vous n'ayez pas envie de fournir la couleur demandée, ou si vous oubliez tout simplement de le faire, *Belote* ne vous le fera pas remarquer mais tout ceci vous est signalé par l'auteur qui fait donc confiance à votre honnêteté.
Il totalise les points correctement ce qui n'était pas le cas dans sa version originelle. La partie s'arrêtera normalement lorsque l'une des équipes aura totalisé 1 000 points.
Bien que comportant les quelques limites énoncées, *Belote* mérite de figurer dans votre logithèque ne serait-ce que par son caractère original. Il tourne sur tous les CPC. Qui a dit que les programmes paraissant dans nos colonnes de listings étaient mauvais, pas originaux et pas dignes d'être commercialisés. Ah ! Bon, pas vous, il me semblait bien !

Jean-Marc Henry

Tableau des principaux logiciels du genre. De quoi renseigner les joueurs invétérés.

LOGICIELS	EDITEURS	MICRO	GENRE	GRAPHISME	INTERET
TAROT	Nice Ideas	CPC	TAROT	■ ■ ■	■ ■ ■
BRIDGE	Infogrames	CPC	BRIDGE	■ ■ ■	■ ■ ■ ■
TURBO GAMEWORKS	Borland	PC	BRIDGE	■	■ ■ ■
SAMANTHA FOX	Micropool	CPC	POKER	■ ■ ■ ■	■ ■
7 CARD STUD	Micropool	CPC	POKER	■ ■ ■	■ ■ ■
BRIDGE PLAYER III	CP Software	CPC	BRIDGE	■ ■	■ ■
AMSTRAD SHUFFLE	Alpha	CPC	PATIENCE	■ ■ ■	■ ■ ■
DEFI AU TAROT	Mictel	6128	TAROT	■ ■ ■	■ ■ ■
BELOTE	Nguyen	CPC	BELOTE	■ ■ ■	■ ■ ■
TENSIONS	Ere	CPC	POKER	■ ■ ■ ■	■ ■ ■
COLOSSUS BRIDGE 4	CDS Software	CPC/PC	BRIDGE	■ ■	■ ■

AMSTRAD DOUBLE INTERFACE

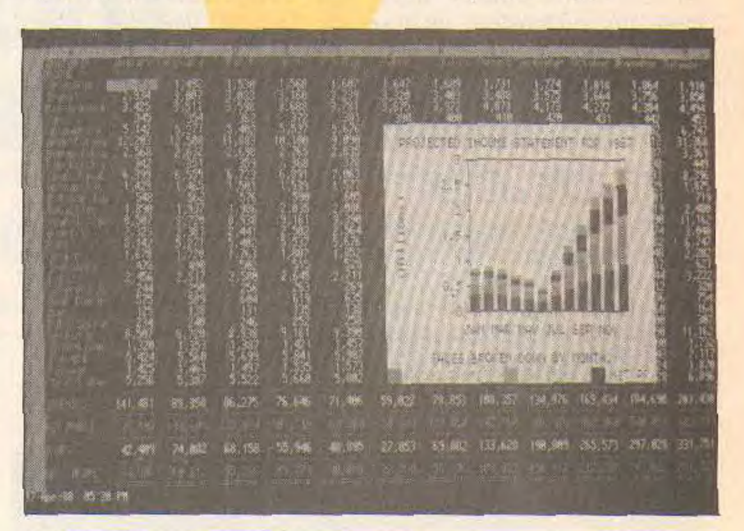
La nouvelle imprimante Amstrad, la LQ 5000 est une imprimante 24 aiguilles 132 colonnes (A3 en traction ou friction) bénéficiant d'une vitesse de 288 cps en qualité listing et de 96 cps en qualité courrier. Comme tous les modèles de la gamme, elle est bien sûr compatible Epson et IBM. Ce qui la différencie de la concurrence est la présence, en standard, d'une double interface : sortie parallèle 7/8 bits compatible Centronics et sortie série RS 232 C. Ces deux ports de communication lui permettent de fonctionner avec la majorité du matériel, hard et soft, existant à ce jour. D'après Amstrad France, elle devrait être disponible dès le mois de juillet au prix de 4 490 F HT.

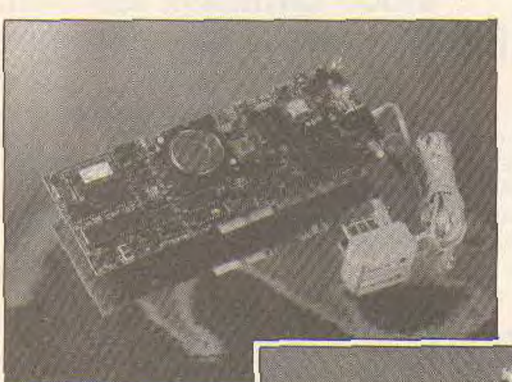
MISE A JOUR

La version 1.01 de *Sprint*, le traitement de texte de *Borland* est gracieusement envoyé aux utilisateurs ayant retournés leur licence. Elle comporte une série de « plus » par rapport à la précédente version : Interface WordPerfect, driver de souris PC mouse, Logi Mouse et compatible, driver pour claviers PS/2. On y trouve également des outils de conversion permettant la compatibilité ascendante et descendante avec les fichiers Word 3.0 ainsi que le transfert de fichiers WordPerfect 4.2, Textor 3.0, Wordstar 3.4 et Worsdtar 2000 vers Sprint. Enfin, la création de dictionnaires, de glossaires et la visualisation des textes sous infomerge sont désormais possibles. Bien entendu, un agenda de vingt pages vient compléter l'ancien manuel d'utilisation.

LOVE ME TENDER

S'étant déjà distingué l'an passé avec son logiciel DEJA ! la jeune société française Aleph 2, continue sur la même voie en lançant une série de « add'ins » pour Lotus 123. Flash-In, une toolbox, Grafmania, permettant d'obtenir 160 colonnes et 58 lignes de données sur un seul écran ainsi qu'un graphique simultané. Tools, outil de développeur qui étend les fonctions de calcul de Lotus dans le domaine de la finance, des mathématiques, de l'ingénierie. Aleph 2, 123, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.67.78.99.





ALLO... ?!?

Présentées lors du dernier PC Forum, les cartes de communications Amazone et PC Bavard de la société PNB sont disponibles depuis peu. En dépit de ses capacités (Avis V23, V22 bis, V22 et V21), Amazone est la plus petite carte Modem du marché (110 mm × 140 mm). Plus professionnelle, la carte PC Bavard, quant à elle, permet de transformer tout compatible en répondeur/enregistreur interrogeable à distance. La présence de l'avis V23 autorise également que l'on s'en serve en remplacement d'un Minitel, bien que la vocation première du matériel soit la création d'un micro serveur. PNB : 6, bd Henri-Sellier, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 47.28.62.66.

NOUVEAU TRAITEMENT DE TEXTE

Disposant des fonctionnalités les plus avancées, Multimate Advantage II est un traitement de texte qui s'adresse aussi bien aux néophytes, qu'aux professionnels. Un dictionnaire corrige les fautes, une version réseau permet de partager les documents, les bibliothèques, les procédures et les imprimantes. Il dispose également d'une fonction de gestion documentaire, un mode graphique pour les tableaux et une sauvegarde automatique des documents.Le prix est de *5 250 FF HT.*
La Commande Electronique, 7, rue des Prias, 27920 Saint Pierre de Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

FIVE O'CLOCK

T. FOR 2 de la société Systex II permet de transférer facilement des fichiers de PC à PC (XT, AT, 386 ou PS/2 sur supports 5.25'' ou 3.5''. Composé d'un logiciel, d'un câble et d'un manuel d'utilisation, il autorise le transfert à 110 000 Bds entre deux XT, 250 000 Bds entre deux AT et 1 million de Bds entre deux 386 ! Prix : 950 F HT. Systex II, 26, rue Hippolyte-Maindron, 75014 Paris.
Tél. : 45.42.42.45.

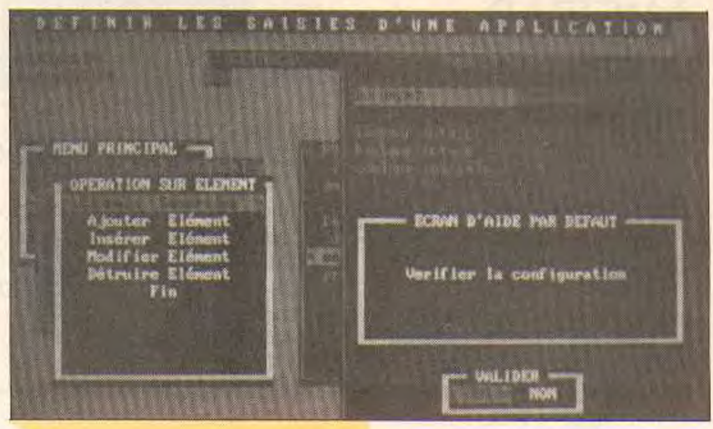


MINITEL CHIC

Tout aussi à l'aise lorsqu'il s'agit de composer des écrans couleurs, d'en télécharger ou d'en recevoir sur PC et compatibles, Memtel Super Compo possède des fonctions de mémorisation d'image vidéotext avec possibilité de sauvegarde, de journal cyclique, etc. Memtel Super Compo de MIWsa. 2 400 F HT.

DE VIVE VOIX

Equivox est le premier serveur vocal interactif. Tournant sur un compatible PC équipé de deux cartes d'extension et d'un disque dur de 30 Mo, Equivox et capable de reconnaître 25 mots. Convertissant les signaux analogiques par digitalisation, le logiciel compare le mot prononcé par l'interlocuteur aux mots qu'il a en mémoire (un mot est représenté par un ensemble d'états, entre 5 et 15). Si un mot est inconnu, il est analysé en temps réel et toutes les 16 m, son signal est passé au crible de manière à en obtenir les coefficients caractéristiques. Ensuite, en fonction du résultat, le meilleur chemin est calculé et le correspondant est aiguillé dans l'une des rubriques : en pratique, le résultat est excellent. Plutôt que de vous faire part de mes impressions, je vous engage à composer le ***46.02.26.27.***



MY GENERATION

Après avoir remporté un certain succès grâce au traitement de texte Nathalie, EBP Informatique annonce la sortie de Turbo Générateur, un générateur d'applications pour Turbo Pascal tournant indifféremment avec les versions 3.0 et 4.0. Il gère automatiquement le positionnement du curseur, les tests sur champs, leurs couleurs ainsi que celles des fenêtres, etc. Heureuse initiative, il est proposé aux développeurs désireux de l'évaluer de disposer du produit et d'un manuel d'utilisation de 128 pages pour une durée limitée, contre une somme de 50 F HT déductible de l'achat le cas échéant. Turbo Générateur est disponible en 5.25'' et 3.5'' au prix de 990 F HT.

COMPTABILITÉ TURBO

Ecrit en Turbo Pascal 4.0, Themis est un nouveau logiciel de comptabilité générale et analytique. Fonctionnant à l'aide de menus déroulants, il dispose des commandes rencontrées habituellement sur ce genre de produits et, point important d'une fonction de récupération automatique des fichiers endommagés. Themis de LCII Informatique, 49, rue Lamartine, 78000 Versailles.
Tél. : (1) 42.65.52.28.

ILS METTENT LES POUCES

Directe retombée du développement des supports 3.5'' sur PC et compatibles, la société Logistar proposera désormais l'intégralité de son catalogue de logiciels Sharewares dans les deux formats. Pour obtenir le catalogue gratuit, en faire la demande à Logistar, 60, bd de Pesaro, 92000 Nanterre.

NOUVELLE DATE

Organisé par Syntex Informatique (chambre syndicale des SSII) et le SFIB (syndicat national des fabricants), Forincom, le Forum de l'informatique et de la communication, se tiendra, non pas fin avril, mais les 4, 5 et 6 octobre prochain au palais des congrès de Paris.

UN MONDE FOU

Démentant en cela certains bruits plus ou moins flous, les organisateurs du Sicob nous informent que la fréquentation de leur salon est encore en augmentation puisque ce ne sont pas moins de 194 808 visiteurs qui ont été accueillis cette année contre 175 600 l'an passé. On espère plus de monde au Sicob de 1989 qui se tiendra du 17 au 22 avril 1989, toujours à Paris/Nord Villepinte.

MANUSCRIT 4.7

PREMIER TRAITEMENT DE TEXTE ENTIÈREMENT MANUEL

Voici enfin le traitement de texte que tout le monde attendait avec impatience. Ce produit nous vient tout droit des industries Cobra Soft (Bertrand Brocard et sa troupe), et peut fonctionner avec tous les ordinateurs.

Effectivement, c'est une grande première dans le domaine de l'informatique, Manuscrit 4.7 est compatible avec tous les micro-ordinateurs du marché. C'est d'ailleurs à cause de cela que les premières versions de ce produit n'ont pas été commercialisées. En effet, les concepteurs de Manuscrit désiraient que leur produit puisse fonctionner avec tous les ordinateurs pour éliminer toute « ségrégation » informatique. C'est donc après quelques années de dur labeur qu'ils mettent enfin à notre disposition la version 4.7 de leur chef-d'œuvre qui ne peut plus être amélioré, puisque parfait.

Traitement de texte - **MANUSCRIT** - Word processing

POLICES DE CARACTERES

Outre les caractères conventionnels (dont la variété est illimitée), vous disposez des jeux de caractères les plus exotiques et les plus spécialisés :

THAI	HEBREU	CYRILLIQUE
ARABE	GREC	JAPONAIS
JAVANAIS	BANTOU	VERLAN

Pour les chercheurs scientifiques, nous conseillons les polices "CNRS", langues-mortes et mathématiques :

CUNEIFORME	CRUCIFORME	EGYPTIEN
LATIN VSVM II IVXMDCL	ARABE 1,2,3,4,5,6,7	BINAIRE
LEONARD DE VINCI	MORSE	BRAILLE LISSE

Symboles divers :

Fiche n°9



Les capacités de Manuscrit 4.7

Les habitués des traitements de textes connaissent les possibilités devenues classiques des logiciels de ce type. Justification, centrage, gestion de blocs, utilisation de fontes ou types d'écriture leur sont familiers. Avec Manuscrit 4.7, toutes ces options existent, bien sûr, mais sont, à la différence des autres traitements de textes, totalement paramétrables et modifiables à volonté. Tous les types d'écritures sont possibles. Il est également possible de faire des illustrations (et même de la B.D. !), des calculs qui peuvent aller de la simple addition jusqu'au calcul intégral et même plus...

Autre avantage non-négligeable de ce logiciel, la qualité d'impression est quasi-parfaite et cela quel que soit le type d'imprimantes utilisée (les possesseurs d'imprimantes laser risquent de regretter leur investissement).

Facilité d'utilisation

Dans ce domaine, Manuscrit 4.7 est encore en tête du hit-parade. Il est aussi simple à utiliser qu'un crayon et une gomme. Le manuel avec lequel il est fourni n'est constitué que de 22 pages et tout y est très clairement expliqué. Les meilleurs pourront même se passer de ce manuel. L'utilisation de Manuscrit 4.7 est tellement simple que même un enfant de 5 ans peut l'utiliser correctement. On pourrait presque dire qu'il s'agit de savoir écrire pour pouvoir utiliser Manuscrit 4.7.

Conclusion

Manuscrit 4.7 est un produit qui marquera certainement l'histoire des traitements de textes. Il deviendra vite indispensable d'ici quelques jours alors courrez vite en faire l'acquisition, il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde.

Manuscrit 4.7 est un produit Gagsoft imaginé et réalisé par : Bertrand Brocard et Christian Descombes, Hitech Productions, Cobra Soft, 32, rue de la Paix - 71100 Chalon-sur-Saône.

E.A.M.

MOP-MBP : PCW PRO

Après DTP-PAO, Software propose MOP-MBP, un Mini Bureau Professionnel qui regroupe un traitement de texte, une base de données, un tableur, un grapheur et un module de communication. Face à ce déluge logiciel, la tentation est grande de se demander si l'on n'a pas affaire à des modules abrégés : il n'en est rien. Sur certains points, MOP-MBP surpasse même la concurrence !

Power Products, qui s'est chargé de la francisation du logiciel, se garde bien d'utiliser le terme *intégré* dans sa notice. En effet, MOP-MBP n'est pas niché dans quelque recoin de la mémoire, mais dispersé sur trois faces de disquette, ce qui n'enlève rien à la souplesse du travail. Un menu principal est d'ailleurs présent sur chacune des faces ; tout au plus pourrait-on regretter l'impossibilité de loger une procédure d'autostart : à chaque installation de MOP-MBP, il est nécessaire de *booter* préalablement la disquette CP/M.

Lococripteur s'abstenir !

Logiciel vedette du PCW, c'est sur le traitement de texte que l'on attend MOP-MBP au tournant et la comparaison, que dis-je ! la confrontation avec Locoscript, le grand frère, est inévitable.

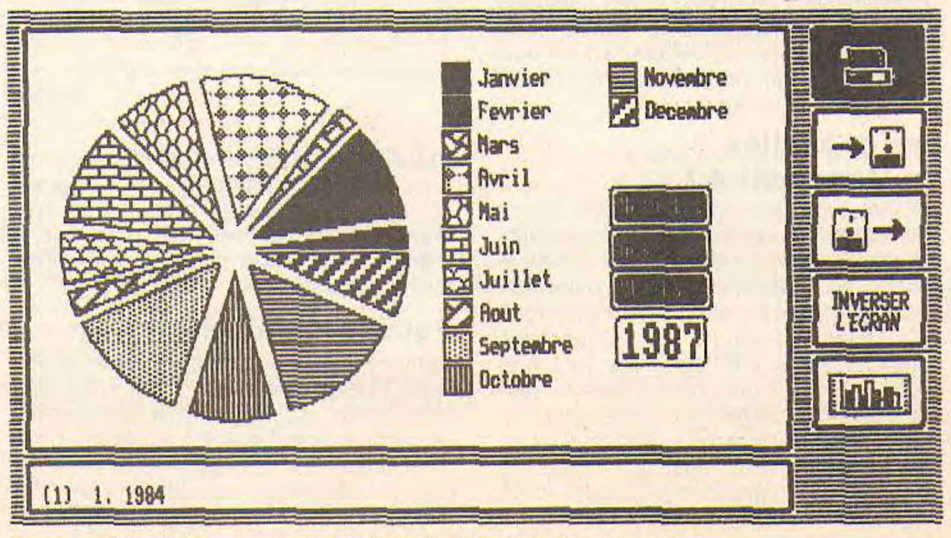
Le locoscripteur invétéré risque fort d'être décontenancé : fini les menus déroulants et les enrichissements clairement annoncés : il lui faudra désormais *jongler avec des codes. Déplorons au passage* l'absence inexplicable d'un écran d'aide qui aurait été le bienvenu car le manuel – très touffu – rend la maîtrise *du logiciel ardue (rassurez-vous, avec un* peu de pratique, ça s'arrange). Un tableau synoptique fort bien conçu se cache à la dernière page d'un texte de démonstration : vous aurez tout intérêt à l'imprimer, il sera d'un grand secours pour vos débuts.

Wysiwyg me voilà !

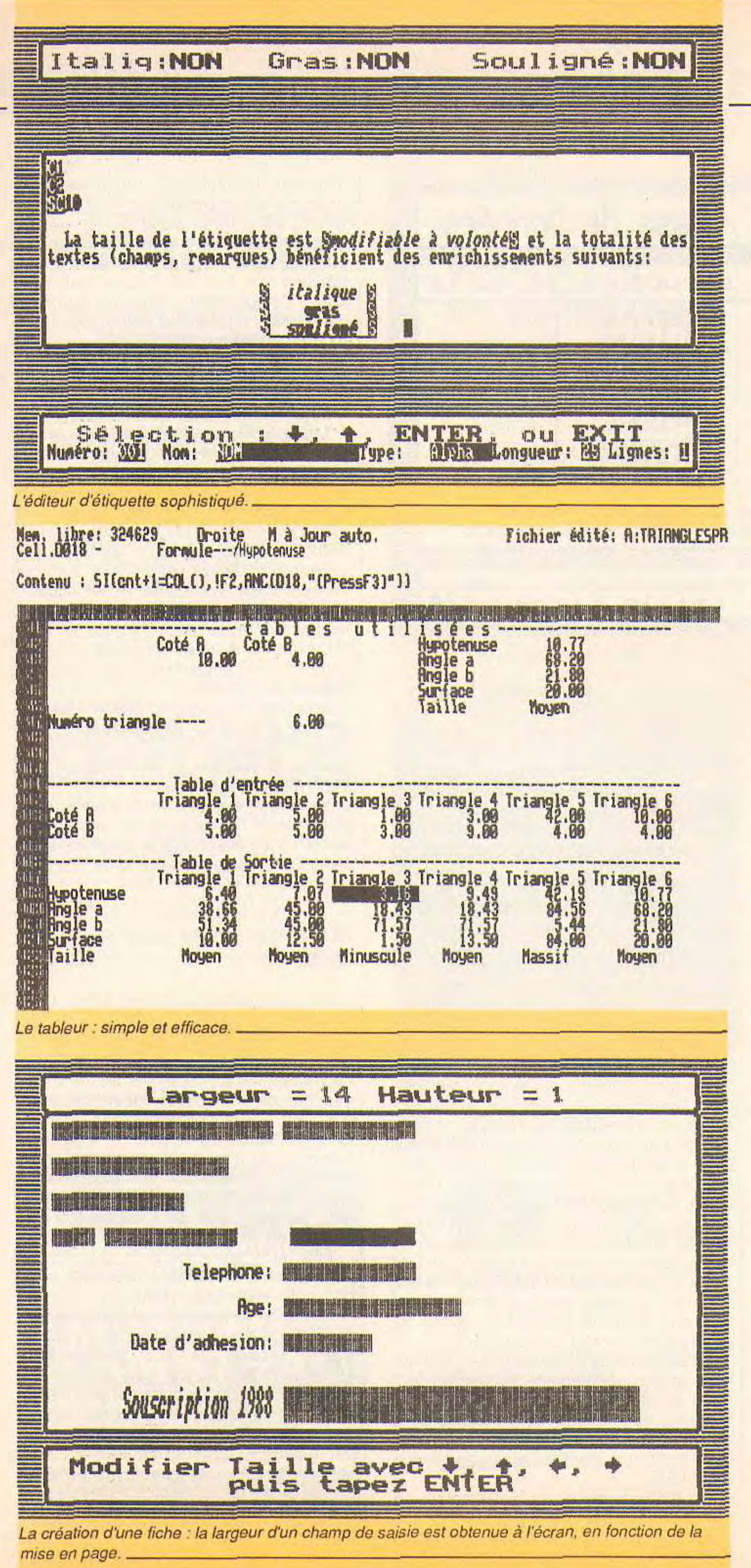
Une mise en page alourdie par une débauche de codes complique rapidement l'écran. Heureusement pour nous, MOP-MBP est doté d'une petite merveille : le *wysiwyg* autrement dit le « ce-que-vous-voyez-sera-ce-que-vous-aurez ». Un appel à la touche F3 divise l'écran en deux parties : la saisie s'effectue dans les onze lignes du haut, la partie inférieure reproduit le texte tel qu'il sera imprimé : gras, italique, caractères compressés ou élargis, justifications et soulignements sont apparents ainsi que la double-hauteur et l'impression en vidéo inverse. Une option permet l'écriture d'un texte non-imprimable (notes de rédaction, remarques, pense-bêtes...)

Le *wysiwyg* n'est pas d'une lisibilité parfaite (surtout en condensé) mais pour finaliser une mise en page un tant soit peu fouillée, il est irremplaçable. En-tête et pied de page sont modifiables en cours de rédaction ; la numérotation des pages est normale, décimale ou en chiffre romain. Tous les quarts d'heure environ, MOP-MBP propose une sauvegarde (on n'est jamais trop prudent !). La rapidité de MOP-MBP lorsqu'il s'agit de parcourir un texte, est *phénoménale ! Locoscript, qui rame* désespérément pour se positionner en nième page, est laissé sur place ; là où il mouline de longues minutes, quelques *secondes seulement suffisent à* MOP-MBP.

Le traitement de texte du Mini Bureau Professionnel reprend certaines des touches du pavé Locoscript mais seulement sous *wysiwyg* et à l'exception de CUT, COPY et PASTE affectées à d'autres tâches. Quant aux DEL et aux touches de direction, leur effet est lié à la position de SHIFT LOCK, ce qui entraîne, en phase d'apprentissage, nombre de suppressions de mots inattendues et de sauts exaspérants en début ou en fin de document. L'option « charger » ne rétablit pas le for-



Un large choix de trames pour une présentation très soignée des graphes.



L'éditeur d'étiquette sophistiqué.

Le tableur : simple et efficace.

La création d'une fiche : la largeur d'un champ de saisie est obtenue à l'écran, en fonction de la mise en page.

matage d'une page. Pour le récupérer, il est impératif de sélectionner « charger tout » qui lie les codes de pagination contenus dans le fichier * PRIX au document courant portant le suffixe DOC.

L'importation d'éléments depuis la base de données de MOP-MBP est prévu, (c'est bien la moindre des choses !) notamment pour faire un mailing, mais l'insertion d'un tableau ou d'un graphique n'a pas été prévu (il faut réserver un emplacement libre, ce qui est loin d'être évident...). A condition qu'ils aient été préalablement sauvegardés en ASCII, les documents en provenance d'autres traitements de texte sont acceptés, avec ou sans leurs codes de pagination.

Alors, peut-on mettre le traitement de texte de MOP-MBP en concurrence avec l'inamovible Locoscript ? Acquérir un traitement de texte supplémentaire suppose en effet le bénéfice d'options nouvelles ou une convivialité accrue.

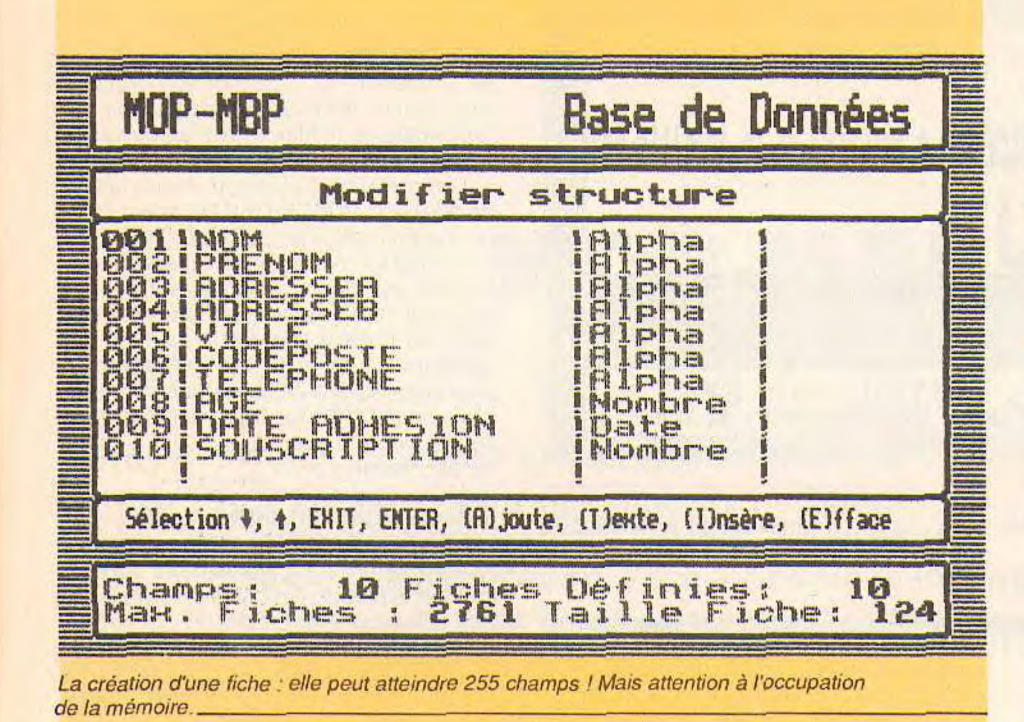
En ce qui concerne le premier point, les enrichissements proposés et l'agrément du *wysiwyg* – dès lors qu'il s'agit de peaufiner une présentation – devraient en séduire plus d'un. En revanche, les multiples claviers de Locoscript ont été sacrifiés au profit des codes : il ne faut plus espérer accéder à des caractères spéciaux via ALT ou EXTRA. Pour les mêmes raisons de codification, le stockage de phrases types sous une touche a été jeté aux orties.

Pas de problème, c'est fait pour...

En fait, que demande le peuple laborieux, autrement dit le commerçant ou l'artisan auxquels MOP-MBP est particulièrement destiné ? Il veut communiquer, se rappeler au bon souvenir des clients, relancer des débiteurs, contacter des fournisseurs, étiquetter à tout-va. « Mailing » est son maître-mot. Et qui dit mailing pense « base de données ». De ce côté-là, MOP-MBP est fort bien pourvu.

La base de données de MOP-MBP est un gestionnaire de fiches bien conçu et des plus ergonomique. A l'instar du traitement de texte, elle travaille en drive M : la taille d'un fichier est donc limitée par la mémoire disponible : sur un PCW 8512 ou 9512, elle est supérieure à la capacité des deux faces d'une disquette simple-densité ; aucun problème donc de ce côté. Sur un PCW 8256, le drive M : de 112 Ko sera au contraire bien vite saturé (rappelons à tout hasard l'existence d'un kit 256 Ko : c'est facile à monter, c'est pas cher, et ça peut rapporter gros en mémoire vive).

Outre ses fonctions spécifiques, un gestionnaire de fiches se doit d'être simple à mettre en oeuvre et facile à mettre à jour. MOP-MBP fait mieux encore : chaque fiche est agrémentée par une mise en page comportant un luxe de polices de caractère, de tailles et de modes d'affichage.



La création d'une fiche : elle peut atteindre 255 champs ! Mais attention à l'occupation de la mémoire.

L'ordre de la saisie est fixé au gré de l'utilisateur.

Chaque fiche reçoit jusqu'à 255 champs ; un scrolling est prévu afin de faire défiler à l'écran la totalité d'une fiche bien remplie. Des calculs sont possibles sur chaque champ de la totalité du fichier et des formules peuvent lier certains champs à d'autres, en vue d'un tri sélectif par exemple. Sans être particulièrement riche (MOP-MBP n'est pas un système programmable), le choix des opérations proposées est satisfaisant.

L'étiquette d'or...

Une mention spéciale est à décerner à l'éditeur d'étiquettes, une véritable merveille. Outre le positionnement des champs, on peut ajouter du texte libre. Mieux encore : l'éditeur est doté d'un micro-traitement de texte *wysiwyg*. L'éditeur d'étiquettes – jusqu'à trois de front ! – utilisé sans faire appel à la base de données sortira en série des prix, des références ou des mentions (« fragile », « express », « urgent »...). Les commerciaux apprécieront.

Retournons la disquette et allons faire un tour du côté du tableur. Celui du MOP-MBP compte un certain nombre de colonnes sur 255 lignes ou inversement. Une boutade ? Non : le tableau est conçu pour tirer parti au mieux d'un cadre, à charge pour l'utilisateur de lui donner son format final. Lorsqu'un paramètre est entré (mettons 63 colonnes), MOP-MBP calcule le nombre de lignes disponibles qui en découle, soit 195 lignes.

Les coordonnées du tableau sont exprimées en lettres et en chiffres. Les utilisateurs qui se trouvaient à l'étroit dans les misérables 16 Ko de données du Multiplan pourront respirer à leur aise dans une mémoire qui culmine à plus de 320 Ko (pour un PCW 8512 ou 9512). La totalité du tableau est accessible, soit plus de 12 000 cellules ! Excusez du peu ! Finie l'angoisse du message « mémoire pleine ». En contre-partie, inutile de chercher à lier des feuilles entre elles : avec un tel espace, cette option n'a plus de véritable raison d'être.

Une fois encore, regrettons l'absence d'une aide et même d'une modeste ligne de commandes, les manoeuvres à effectuer n'étant pas toujours facile à mémoriser. Un minimum de pratique y pourvoira. Mise en page, recopies de cellules, fenêtrages n'ont pas la puissance de leur équivalent sur de gros logiciels, mais là encore, pour un usage moyen, cela ne devrait pas être un handicap. Même remarque en ce qui concerne la rapidité de calcul : sur une feuille bien remplie, MOP-MBP mouline longuement – mais pas significativement plus que d'autres tableurs – avant de réactualiser l'écran d'une traite.

La bibliothèque d'opérateurs et de fonctions ignore superbement les calculs financiers ou statistiques chers aux tableurs sophistiqués ; rien n'empêche de les fabriquer de toute pièce à l'aide des nombreuses fonctions mathématiques offertes par MOP-MBP.

De toute évidence, la vocation de ce module n'est pas de concurrencer les monstres logiciels mais d'offrir un tableur suffisamment performant pour traîner efficacement les données d'une petite entreprise ou d'une profession libérale. Pour rendre les chiffres parlants, rien ne vaut une représentation graphique ; cette option qui fait encore défaut à certains grands tableurs n'a pas été négligé sur MOP-MBP : histogrammes, lignes et courbes ou camembert figurent au menu copieux du module graphique.

A l'égale des grands

Les données sont soit prélevées dans le tableur, soit entrées manuellement. Pour le reste, des icônes offrent un large choix quant à la présentation : inversion d'écran, insertion de texte en différentes tailles et avec des encadrements variés, camemberts dont des secteurs peuvent être excentrés, trames variées... il suffit de voyager dans les icônes et de cliquer : c'est le règne de la facilité. Dommage que les pourcentages respectifs des secteurs représentés ne figurent pas dans le voisinage : les camemberts (bien faits) auraient gagnés en lisibilité.

Les graphes sont imprimables dans le sens de la longueur ou en largeur (à l'italienne ou à la française pour reprendre les termes chers aux graphistes) sur une imprimante matricielle.

Le dernier module, destiné à mettre en liaison deux ordinateurs par un câble ou par une ligne téléphonique, n'est opérationnel qu'avec une interface série RS232 et un modem.

MOP ne renie pas ses origines

De ses origines anglaises, MOP-MBP a conservé les normes PRESTEL, MICROLINK et TÉLÉCOM GOLD dont la configuration figure parmi la foule de protocoles de transmission prédéfinis. Notre Minitel national, lui, brille par son absence ; il faut donc entrer manuellement tous les paramètres requis. La notice de MOP-MBP annonce, pour un avenir que l'on espère prochain, la mise au point d'un module spécifiquement Minitel doté d'un émulateur performant. Donc, *wait and see*, comme on dit de l'autre côté du channel.

MOP-MBP constitue sans aucun doute un ensemble de logiciels cohérents indispensables pour une utilisation professionnelle du PCW. La phase d'apprentissage passée (elle est moins ardue qu'en avalant quatre modes d'emploi hétéroclites), l'ensemble se révèle très agréable à l'emploi. Ceux qui seront amenés à passer souvent d'un traitement de texte au tableur – avec graphiques à l'appui – et retour par la base de donnée avant de se lancer dans un mailing apprécieront la fluidité des manoeuvres, l'énorme gain de temps et le confort des opérations. Le Mini Bureau est un maxi Pro !

Bernard Jolivalt


FRANCE®
DISQUETTE

75 PARIS

OUVERT JUILLET - AOUT

A.M.I.E.

LE MULTI SPECIALISTE

DE LA MICRO INFORMATIQUE

— 50 % SUR IMPRIMANTE*

POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

* sauf laser - ** de plus de 5000 F

AGREE AMSTRAD - 6128 PCW PC PPC

11, bd Voltaire - 75011 PARIS

Tél.: (1) 43.57.48.20

75 PARIS

Microfolie's

les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512

PC 1512

75009 - PARIS

40 bis, rue de Douai

Tél. : 48.78.76.77

76 ROUEN

CONSEIL COMPUTER

20-21, quai Cavelier de la Salle

76100 Rouen - Gauche,

Tél. : 35.63.36.06

A M S T R A D

- ordinateurs
- logiciels
- périphériques
- livres
- hi-fi vidéo
- vente et crédit par correspondance

Revendeur agréé

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy 2

Tél. : 34.65.18.81

Centre Commercial St-Quentin-Ville

Tél. : 30.57.13.43

78 VERSAILLES

Microfolie's

les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512

PC 1512

78000 Versailles — 4, rue André Chénier

(1) 30.21.75.01

78100 St-Germain-en-Laye

13, rue des Louviers

(1) 34.51.71.11

80 AMIENS

CENTRAL BUREAU

AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ

MICRO

HIFI

VIDEO

S.A.V.

4, rue Florimond Leroux

80000 AMIENS

Tél. : 22.91.64.80

94 SAINT-MAUR

FIB

ORDINATEURS

PERIPHERIQUES

LOGICIELS

FOURNITURES INFORMATIQUES

94, avenue Victor Hugo

94100 SAINT-MAUR

Tél. : 48.85.88.44

SPECIALISTES AMSTRAD



Si vous souhaitez figurer

dans ce guide, contactez :

MICK au

43.98.22.22

LE LIVRE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE VOTRE MICRO

En guise de lancement de cette nouvelle rubrique consacrée à la bibliothèque informatique nous vous proposons un tour d'horizon des grands éditeurs ainsi qu'un « historique » de la naissance du livre informatique. Par la suite nous vous présenterons chaque mois un panel des nouveautés avec quelques extraits pris parmi les meilleurs

Livre de micro informatique, un terme que l'on pourrait presque considérer comme paradoxal, puisqu'il associe deux modes de communication, que certains ont pendant longtemps jugé antinomiques, estimant que le développement des techniques informatiques (et audio-visuelles en général) portait en lui-même l'amorce de la disparition progressive de l'écrit.

Force est de constater aujourd'hui, que l'édition dite « classique », loin de disparaître, s'affirme comme un support privilégié de la connaissance complémentaire de l'ordinateur et irremplaçable dans sa spécificité. Une preuve déterminante de cette complémentarité est offerte par l'apparition et l'important développement d'un secteur de l'édition spécialement consacré à la diffusion de cette nouvelle « culture électronique » : le marché des livres de micro-informatique.

Ouverture du marché

Cette littérature, à l'origine très orientée vers des ouvrages techniques destinés aux professionnels, la production de livres s'est rapidement tournée vers un marché plus grand public, s'adressant directement aux possesseurs ou futurs acquéreurs de micro-ordinateurs.

C'est vers la fin des années 70 que les premières collections d'ouvrages consacrés à la micro-informatique grand public ont commencé à apparaître en France, la production éditoriale s'adressait alors à une clientèle composée pour l'essentiel d'universitaires et de spécialistes de l'informatique, ainsi qu'à cette frange d'amateurs passionnés que l'on appelait « HOBBYISTES ». Après quelques années d'évolution très raisonnable, le marché a connu une brusque accélération que l'on peut dater du début des années 80 (entre 80 et 83). L'introduction des micro-ordinateurs a généré une forte demande d'informations sur l'informatique, demande que ne pouvaient satisfaire les documentations fournies par les constructeurs.

Ouvrages généraux d'initiation, livres sur des appareils particuliers, guides sur les langages, les systèmes d'exploitation, la programmation, livres sur les applications professionnelles (traitement de texte, comptabilité, gestion, éducation, création graphique...) se sont donc multipliés, cette croissance se faisant en parallèle avec celle du parc machine.

Bien que l'on ne possède pas aujourd'hui des statistiques précises sur le marché de l'édition informatique, les ventes estimées pour 1987 s'établissent autour d'un million d'exemplaires, sur un volant de 800 titres environ.

Après une forte croissance, ce marché s'est stabilisé, et, l'on assiste à un éclatement de la clientèle d'une part, une clientèle professionnelle recherchant des ouvrages « pointus », et, d'autre part, une clientèle « grand public », ce qui entraîne par conséquence une inflation éditoriale provoquée par la nécessité de multiplier les références pour proposer des ouvrages correspondants à toutes les catégories d'utilisateurs.

Des livres et des solfs

La matière à traiter est d'autant plus riche que, passée la période d'apprentissage, les applications de l'ordinateur sont vastes, chaque utilisation pouvant justifier de l'édition d'un ouvrage en particulier.

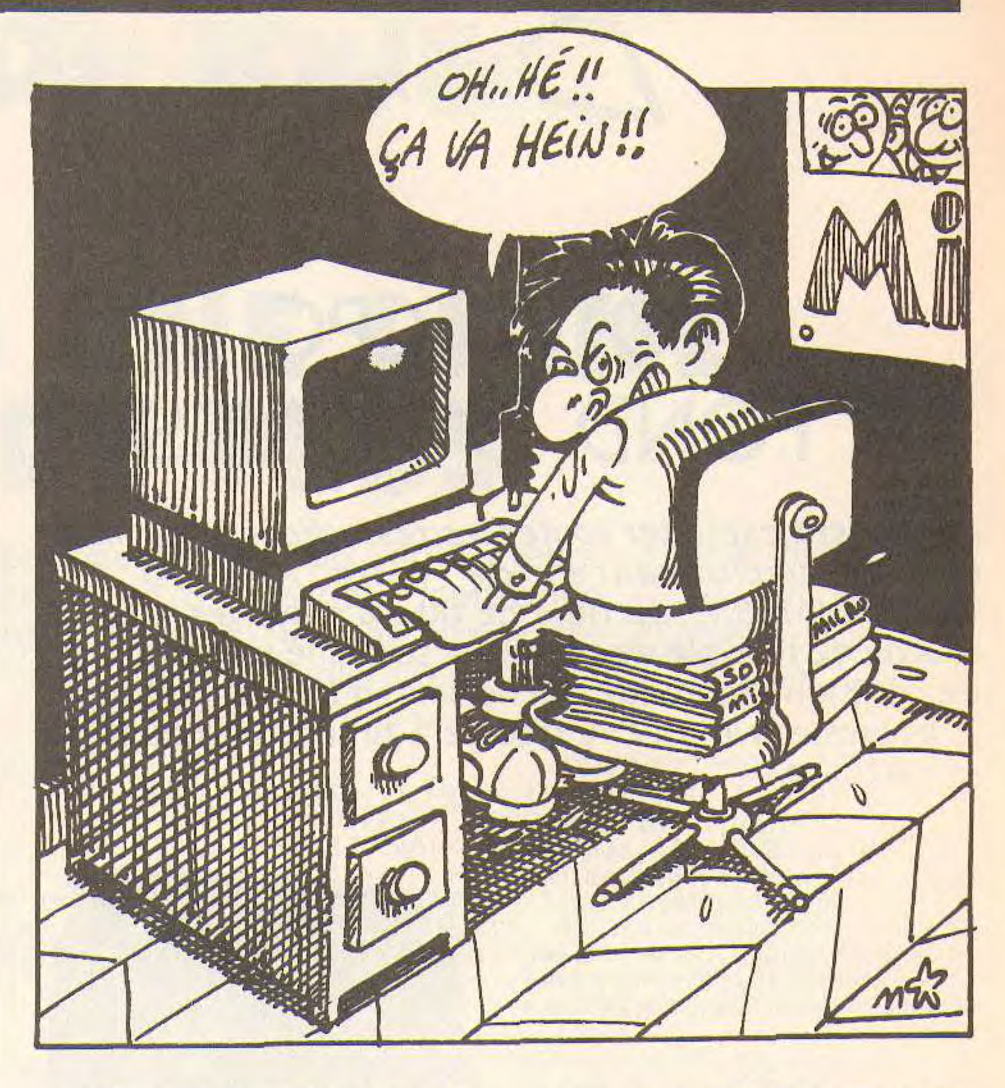
– Le grand nombre de marques existantes, l'apparition et la disparition des modèles à un rythme très rapide, contraint constamment les éditeurs à décliner leurs collections en fonction des différents matériaux existants.

L'accroissement de la production éditoriale de livres micro-informatique résulte également de la concurrence sur ce marché. En effet, les scores atteints ces dernières années ont attiré un grand nombre d'éditeurs vers ce secteur, qu'il s'agisse de nouveaux venus dans ce domaine, ou, de maisons ayant décidé d'accentuer une présence.

Mais en réalité, l'essentiel des ventes demeure le fait d'une poignée d'éditeurs spécialisés qui monopolisent la quasi-totalité du marché :

LES EDITIONS PSI

Créés en 1979 par Jean-Luc VERHOYE, sont les leaders du marché, avec 280 000 volumes vendus pour un catalogue de 200 titres dont 85 nouveautés. Cet éditeur en 1988, axera sa production, d'une part sur les ouvrages destinés au monde de l'entreprise, et au monde universitaire, en traitant des langages et des applications professionnelles.
D'autre part, il développera une gamme « aide mémoire », d'un prix de vente de 50 F environ, il s'agit de références immédiates et pratiques qui permettent aux débutants de découvrir les systèmes, et, à l'utilisateur de se remémorer la syntaxe des principales commandes.



LES EDITIONS SYBEX

Fondées il y a 12 ans aux USA, par RODNAY ZAKS, Sybex France, est dirigé par Gérard OSMAN, et a vendu en 1987 220 000 volumes sur un catalogue de 200 titres. Sybex édite, en moyenne, 50 nouveautés par an.
Il est à noter que la progression du chiffre d'affaires a été de + 35 % en 1987. La politique de cet éditeur est de sortir des ouvrages importants faisant le point sur un sujet donné, et compte pour l'année 1988 développer les ouvrages destinés à l'enseignement supérieur.
Il faut savoir que près de la moitié de la production éditoriale est d'origine américaine.

MICRO APPLICATION

Fondé en 1981 par Philippe OLIVIER, et vendu en 1987 150 000 volumes sur un catalogue de 80 titres. Micro Application édite en moyenne 30 nouveautés par an dont essentiellement des ouvrages d'actualité sur des matériels et des logiciels, d'après les originaux de l'éditeur allemand BECKER.
1988 sera axé sur la collection SOS, guides pratiques où l'on retrouve les commandes d'un logiciel, ces ouvrages sont des « aides-mémoires » d'un prix de vente voisin de 100 F.
Cette année verra également la naissance de la collection « BIEN DEBUTER », constituée d'ouvrages d'initiation à un logiciel pour un prix de vente inférieur à 100 F.

EDIMICRO

Créé en 1983 par François DERVILLE, a vendu 60 000 volumes en 1987, d'après un catalogue de 60 titres, et, publie en moyenne 20 à 30 nouveautés par an. La tendance est de développer des ouvrages orientés vers les applications professionnelles. La part consacrée aux ouvrages familiaux étant en régression, en effet, elle représentait 66 % des ventes en 1983 et ne répresente plus que 33 % des ventes en 1987.

INTEREDITIONS, DUNOD, MC GRAW HILL.

sont des éditeurs dont les productions éditoriales intéressent surtout les professionnels de l'informatique, les scientifiques, les professeurs et les étudiants.
D'une manière générale les ouvrages de ces éditeurs sont extrêmement « pointus », par exemple : informatique et intelligence artificielle (interéditions), ouvrages d'analyse informatique des données, ouvrages de recherche opérationnelle mathématique (Dunod)

Parallèlement à ces « grands éditeurs », d'autres sont présents sur le marché : **Editions Radio, Sora-com, Magnard Hatier, Eyrolles.**

La situation très concurentielle, a conduit à une surproduction de titres, il est bien entendu qu'une sélection naturelle s'opérera vers des ouvrages de qualité.
Ces ouvrages sont vendus essentiellement en librairies qui représentent 40 % des ventes, elles se font presque exclusivement par l'intermédiaire des librairies techniques et universitaires qui sont au nombre de 500 réparties sur l'ensemble du territoire français.

Les boutiques micro-informatiques (300 points de vente), réalisent 30 % des ventes permettant ainsi de répondre aux besoins information des possesseurs ou futurs possesseurs d'ordinateurs.
Les « FNAC » sont présentes à hauteur de 20 % sur ce marché, ce sont elles qui ont l'assortiment le plus complet.
Le reste du marché est absorbé par les « hypermarchés » qui vendent surtout des guides pratiques et des ouvrages d'initiation.
Ce qui caractérise la clientèle acheteuse de livres micro-informatique, est sa jeunesse, il s'agit en général de personnes de moins de 35 ans, parmi lesquelles une large part d'adolescents. Les adultes peuvent être classés en trois grands titres :

— les spécialistes informaticiens dont la profession se transforme en passion pendant les loisirs ;

— les utilisateurs ayant une certaine connaissance et désireux de se perfectionner ;

— enfin, les gens désireux d'avoir un prémier contact avec l'informatique au travers d'ouvrages généraux ou d'initiation.

Patrick Rebière

Pour ceux qui sont possesseurs d'un micro Amstrad, les ouvrages les plus vendus sont les suivants :

PSI
— Clés pour Basic II sur Amstrad PC
— Super jeux Amstrad (CPC)
— 102 programmes Amstrad (CPC)
— Basic tome 1, méthode pratique
— Amstrad en famille
— Clés pour Amstrad (CPC) tome II

SYBEX
— Amstrad PC 1512, guide de Basic II
— Amstrad PC 1512, jeux d'action
— Amstrad PC 1512, guide du graphisme
— Amstrad, premiers programmes
— Amstrad, jeux d'aventure.

MICRO APPLICATION
— Trucs et astuces pour Amstrad CPC
— Bien débuter avec le CPC 6128
— La bible du CPC 6128.

EDIMICRO
— Peintre et musicien sur Amstrad
— L'Amstrad avec plaisir.

VOTRE CPC A FOND LA CAISSE

« *Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128* » : derrière ce titre à rallonges -vite ! la touche de recopie de phrases !- se cache un monument de l'édition technique qui ne saurait laisser indifférent le possesseur d'un CPC décidé à tirer le maximum de sa machine.

L'ouvrage est imposant : deux solides classeurs regroupent les centaines de feuillets 21 × 29,7, plus de 1 200 pages dans la dernière version. Car le livre est appelé à grandir, à s'étoffer au fil des compléments d'actualisation que l'éditeur Weka a prévu.

Une version vraiment originale

La littérature informatique abonde de redites de manuel, d'ouvrages dont l'utilité est inversement proportionnelle à leur prix et à leur pagination. On pouvait craindre le pire. Weka, fort heureusement, a évité cet écueil : « COMMENT EXPLOITER... » (alors là, vous l'avez échappé belle...) est un concentré d'informations utiles et de bidouilles difficiles à trouver ailleurs.

Dès les premières pages, l'ouvrage nous entraîne dans une exploration approfondie des CPC : la carte-mère de chaque machine (document original AMSTRAD !) est fournie, sur un papier grand format assez costaud pour résister aux manipulations sur un établi. Chaque circuit intégré est passé en revue, son brochage commenté. La liste des composants fournit les références de la plus petite résistance, du moindre micro-interrupteur. Plus loin, ce sont tous les connecteurs, prises et jacks qui sont recensés et décrits en détail. Autant dire que l'architecture interne de votre CPC n'aura bientôt plus de secret pour vous.

Après le hard, le livre aborde le soft par le biais des systèmes d'exploitation. Remercions Weka d'avoir pensé à faire précéder la plupart des chapitres par un petit historique, un soupçon de culture générale n'étant jamais à dédaigner. Étant donné le déferlement de littérature qui existe sur CP/M et AMSDOS, il ne restait plus à l'éditeur qu'à apporter ordre et lumière dans cette matière touffue et mettre ainsi fin à la quête déprimante des syntaxes et des options.



Côté langage

« *Comment exploiter...* » offre une initiation bien menée aux différents langages des CPC : Basic et Logo, bien entendu, mais aussi à l'Assembleur et, en complément actualisé, au Turbo Pascal. Difficile d'innover en ce qui concerne les langages fournis avec la machine : les rayonnages des librairies spécialisées croûlent sous les titres traitant du Basic (à noter que Weka analyse longuement l'instruction VARPTR que le manuel du CPC 6128 ignore) et le livre de micro-Application sur le Logo fait référence.

Le Basic Locomotive des CPC faisant la part belle au jeu avec ses fonctions graphiques et la gamme de ses caractères, Weka a largement orienté l'étude du langage Assembleur vers ce domaine. Choix qui devrait combler tous ceux qui rêvent de programmer des jeux d'arcade. Le listing d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un debugger figure parmi les programmes proposés.

Du Pro pour le CPC

Un chapitre est consacré aux logiciels « à caractère professionnel ». Prudence de l'éditeur qui cerne fort bien les limites d'un Multiplan et d'un Dbase tournant sur un seul lecteur. Pour Multiplan, Weka va plus loin que le manuel en publiant les codes d'impression. Ceux qui ne possèdent pas ces logiciels pourront en mesurer les potentialités. Pour les autres, « *Comment exploiter...* » sera une fois de plus le pense-bête rapidement consulté.

Entré par le hard, c'est sur le hard que « *Comment exploiter* » clôt le voyage dans l'univers des CPC. Au pays de la télématique, Weka ne pouvait faire moins que de décrire comment connecter son CPC à un Minitel, programmes, schémas et même typon de circuit imprimé à l'appui, et mieux encore, comment transmettre un fichier à un correspondant, ou encore comment faire dialoguer deux Minitel. La fabrication d'un programmeur d'Éprom figure aussi au chapitre.

Outre quelques conseils d'entretien, « *Comment exploiter...* » présente en fin d'ouvrage un organigramme fort utile qui permettra de remonter jusqu'à la plupart des pannes ou mauvais fonctionnements de la machine.

Vendu 450 F. TTC, -uniquement par souscription de l'éditeur- « *Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128* » vaut davantage, comme source d'informations, que la somme de tous les bouquins qu'il faudrait se procurer pour l'égaler. Bidouilleurs accrocs du fer à souder, passionnés de robotique, de télématique et futurs programmeurs (de jeux surtout) auront du mal à s'en passer.

Éditions WEKA,
12, cour Saint Éloi, 75012 PARIS

Bernard Jolivalt

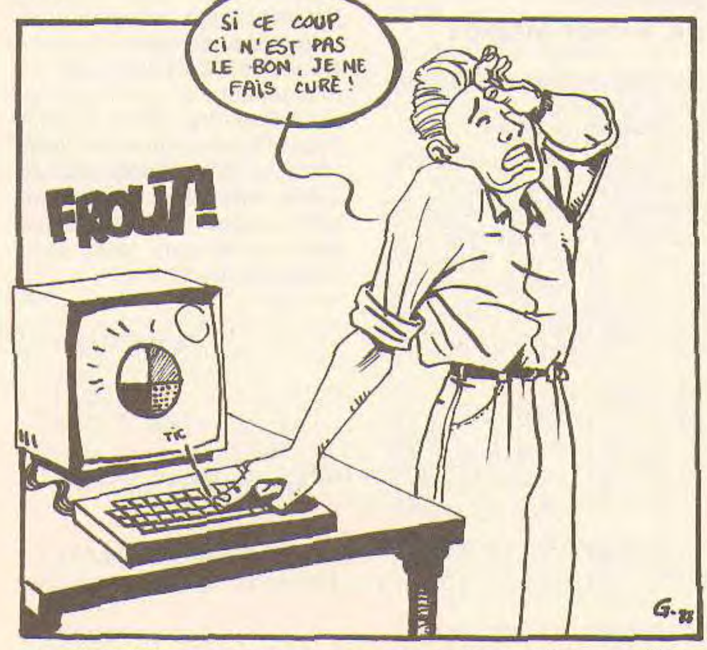


PAS UNE LIGNE DE PLUS

Cent pour cent dix par dix : nos lecteurs se mettent en quatre pour mettre les bouchées doubles ! Nous ne ferons pas les choses à moitié : voici les œuvres. Non mais des fois !

Simon de Richard Longt

« Simon », c'est ce jouet électronique clignotant et couinant. Il faut répéter une séquence de couleurs et de sons de plus en plus longue. Le « dix-lignes » que voici n'a rien à envier au grand-frère vendu en magasin ! (Et rapporte à son auteur un abonnement à Am-Mag, un !).




```
10 RANDOMIZE TIME:force=1:SPEED INK [15965]
 3,3:MODE 0:PAPER 0:BORDER 0:INK 0,
0:INK 1,13:INK 2,6:INK 4,1:INK 5,9:
INK 3,24:WINDOW #1,1,20,22,25:PEN #
1,13:ORIGIN 320,200:DEG:FOR a=0 TO
360 STEP 10:DRAW 90*SIN(a),90*COS(a
):IF a=90 THEN DRAWR -180,0,1:MOVER
 180,0
20 IF a=180 THEN DRAWR 0,90:MOVER 0 [2938]
,-90
30 NEXT:INK 1,0:MOVE 20,50:FILL 2:  [14159]
MOVE -10,20:FILL 3:MOVE -10,-50:FIL
L 4: MOVE  10,-50:FILL 5:LOCATE 1,1
:PEN 10:PRINT "Force:";:PEN 11:PRIN
T force:LOCATE 11,1:
PEN 10:PRINT "R
ECORD";:PEN 11:PRINT
PEEK(30000):s$
=s$+STR$(((INT(RND*
4))+1)):x=0:r$="
"
40 LOCATE 1,1:PEN
10:PRINT "Force:" [15383]
;:PEN 11:PRINT force:LOCATE 11,1:PE
N 10:PRINT "RECORD";:PEN 11:PRINT P
EEK(30000):s$=s$+STR$(((INT(RND*4))
+1)):x=0:r$="":FOR j=1 TO force:x=x
+2:ON VAL(MID$(s$,x,1)) GOSUB 70,80
,90,100:FOR at=1 TO 200:NEXT:NEXT j
50 CLS #1:PRINT#1:INPUT#1," REPONSE [6507]
   ( RVJB )  ",x$:IF UPPER$(x$)=R$
AND j> PEEK(30000) THEN POKE 30000,
j-1
60 CLS #1:IF UPPER$(x$)<>R$ THEN LO [5961]
CATE 5,24:PEN 13:INPUT"  GAME OVER
   ",F$:RUN:ELSE force=force+1:GOTO
 40
70 INK 2,6,0:FOR at=1 TO 20:SOUND 1 [3168]
,800,2,15:NEXT:INK 2,6:r$=r$+"R":RE
TURN
80 INK 3,24,0:FOR at=1 TO 20:SOUND  [4498]
1,600,2,15:NEXT:INK 3,24:r$=r$+"J":
RETURN
90 INK 4,1,0:FOR at=1 TO 20:SOUND 1 [4467]
,500,2,15:NEXT:INK 4,1:r$=r$+"B":RE
TURN
100 INK 5,9,0:FOR at=1 TO 20:SOUND  [3757]
1,300,2,15:NEXT:INK 5,9:r$=r$+"V":R
ETURN
```

Symbol de Milan Popovic

Vous comptez redéfinir un caractère avec la commande SYMBOL, mais prévoir l'aspect qu'il aura n'est pas toujours évident. Voici de quoi le visualiser dans n'importe quel mode. Le nouveau caractère sera dessiné au dessus de la matrice de saisie. Deux repères déplacés à l'aide des flèches de direction désignent les coordonnées du curseur. <COPY> valide le point, <DEL> l'efface. Lorsque vous serez satisfait de votre nouveau caractère, <SHIFT + COPY> calculera la séquence des paramètres à affecter à SYMBOL. Cet utilitaire bien utile vaut bien un abonnement à son auteur.




```
10 SPEED KEY 13,1:CLS:Z=1:P=1:DIM N [4335]
(8,8):LOCATE 2,2:PRINT "-->"
20 A$="":WHILE A$="":a$=INKEY$:WEND [8148]
:A$=UPPER$(A$):Z=Z+(A$=CHR$(243))*(
Z<8)-(A$=CHR$(242))*(Z>1):P=P+(A$=C
HR$(241))*(P<8)-(A$=CHR$(240))*(P>1
):LOCATE Z+5,5:PRINT" ";CHR$(241);"
 "
30 LOCATE 5,P+5:PRINT " ";CHR$(243) [4162]
:LOCATE 5,(P-1)+5:PRINT"  ":LOCATE
5,(P+1)+5:PRINT"  "
40 IF INKEY(9)=0 THEN LOCATE (Z+5)+ [12665]
1,(P+5):PRINT CHR$(233):N(P,Z)=1  E
LSE IF INKEY(79)=0 THEN LOCATE (Z+5
)+1,(P+5):PRINT" ":N(P,Z)=0 ELSE IF
 INKEY(9)=32  THEN 60 ELSE  IF INKE
Y(9)=0 OR INKEY(79)=0 THEN 50 ELSE
20
50 FOR I=1 TO 8:XX(I)=(128*N(I,1))+ [11792]
(64*N(I,2))+(32*N(I,3))+(16*N(I,4))
+(8*N(I,5))+(4*N(I,6))+(2*N(I,7))+(
1*N(I,8)):NEXT I:SYMBOL 255,XX(1),X
X(2),XX(3),XX(4),XX(5),XX(6),XX(7),
XX(8):LOCATE 10,2:PRINT CHR$(255):G
OTO 20
60 FOR I=1 TO 8:LOCATE 20,I+5:PRINT [8189]
 XX(I):NEXT :LOCATE 10,15:INPUT "un
 autre (o/n)?",r$:IF r$="o" OR r$="
O" THEN CLEAR:GOTO 10
```

Madball de Laurent Pauthier

Installez-vous confortablement devant votre écran, détendez-vous et laissez faire MADBALL, la bille qui fait perdre la boule. Lorsqu'elle se mettra en mouvement pressez sur <ESPACE> : elle changera de direction, puis de couleur une fois la démo relancée.
Pour obtenir une balle deux fois plus grosse, affectez 200 au rayon r (en ligne 10) et faites un STEP 2 en ligne 20.

```
10 MODE 1:BORDER 0:r=100:a=(RND*26) [4961]
+0:b=(RND*26)+0:INK 1,a,b:INK 2,b,a
:INK 0,0:SPEED INK 3,3:ORIGIN 320,2
00
20 FOR n=0 TO 360 STEP 4:MOVE -r*SI [9627]
N(n),-r*COS(n):DRAW r*SIN(n),-r*COS
(n),2:DRAW r*SIN(n),r*COS(n),1:DRAW
 -r*SIN(n),r*COS(n),2:DRAW -r*SIN(n
),-r*COS(n),1:NEXT
30 WHILE INKEY$="":OUT &BC00,7:y=y- [2064]
1:IF y<=0 THEN y=38
40 CALL &BD19:OUT &BD00,y:WEND      [684]
50 WHILE INKEY$="":OUT &BC00,7:y=y+ [3198]
1:IF y>=38 THEN y=0
60 CALL &BD19:OUT &BD00,y:WEND      [684]
70 WHILE INKEY$="":OUT &BC00,2:x=x- [3090]
1:IF x<=0 THEN x=63
80 CALL &BD19:OUT &BD00,x:WEND      [499]
90 WHILE INKEY$="":OUT &BC00,2:x=x+ [2833]
1:IF x>=63 THEN x=0
100 CALL &BD19:OUT &BD00,x:WEND:OUT [1578]
 &BD00,38:GOTO 10
```

Equation de Didier Maillot

Comment représenter une droite de la forme
$ax + by + c = 0$?
Cette colle bien connue des lycéens est résolue par ce programme graphique. Attention toutefois à la saisie des différents paramètres : ils doivent être entrés les uns après les autres, séparés par une virgule. Sinon, *you redo from start. Ok ?*

Les chiffres entre crochets, (qui l'eut cru?) ne sont que de vulgaires codes de vérification. Ne les saisissez donc pas. Et maintenant, à vos bécanes, pour dix petites lignes. Au fait, vous le saviez sûrement : bien tassé, on peut y loger près de 2,5 Ko. Aux débuts de la micro-informatique, de tels listings auraient été trop longs pour certaines machines !

Bernard Jolivalt

```
10 MODE 1                           [506]
20 PEN 10:INPUT "Entrez les chiffre [4055]
s a,b,c: ",a,b,c:PEN 13
30 PRINT:PRINT:PEN 10:INPUT "Entrez [5970]
 les valeurs de x et x1: ",x,x1:PEN
 13
40 PRINT:PRINT:PRINT "x=";x;" y=";C [4141]
INT(-(((a*x)+c)/b)):y=CINT(-(((a*x)
+c)/b))
50 PRINT:PRINT "x1=";x1;"y1=";CINT( [4747]
-(((a*x1)+c)/b)):y1=CINT(-(((a*x1)+
c)/b))
60 PRINT:PRINT:PRINT "Appuyez sur < [3758]
ENTER>":CALL &BB18
70 MODE 2:TAG:MOVE 0,200:DRAWR 640, [10206]
0:MOVE 320,400:DRAWR 0,-400:FOR a=2
0 TO 640 STEP 20:MOVE a,205:DRAWR 0
,-10:NEXT:FOR b=400 TO 20 STEP-20:M
OVE 315,b:DRAWR 10,0:NEXT
80 MOVE 320+(x*20),200+(y*20):DRAW  [3745]
320+(x1*20),200+(y1*20)
90 MOVE 10,20:PRINT " <R>ecommencer [3231]
";
100 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="R" THE [2724]
N GOTO 10 ELSE GOTO 100
```

TRACEUR DE FONCTIONS

Electeurs, électrices,

Quémandeurs de ce type de programmes, voici de quoi assouvir vos fantasmes. Ce magnifique traceur de fonctions, permet en effet d'admirer la sensualité provocante des courbes mathématiques et d'étudier celles-ci à loisir. Ce spectacle érotique vous est offert par Laurent CROQ, génial auteur du listing de ce mois.

Ce logiciel éducatif (CPC 464, 664 et 6128) permet l'étude et le tracé à l'écran puis sur imprimante (DMP 200 ou compatible EPSON) des fonctions du type X=X(t) et Y=Y(t). On peut cependant étudier les fonctions définies par Y=f(t), en tapant X=t et Y=f(t).

L'ordinateur, stockant un maximum de dix fonctions en mémoire ainsi qu'un écran entier, offre l'agrément de pouvoir tracer plusieurs fonctions sur le même graphe et d'y adjoindre des commentaires. Chaque fonction est définie par dix-huit caractéristiques, dont huit qui lui sont propres et les dix autres communes à toutes les fonctions (origine des axes, unités en pixels, quadrillage, etc.). Ces diverses caractéristiques, comme l'écran graphique, sont évidemment sauvegardables sur disquette.

Menu principal (retour d'option par TAB)

1 - Fiches récapitulatives des fonctions : *toutes les données permettant de tracer une courbe, repérer un point ou effectuer un tirage sur imprimante, sont regroupées en une seule page divisée en deux tableaux.*

Le premier résume toutes les caractéristiques propres à la fonction (0 à 9) étudiée. C'est-à-dire, les équations X(t) et Y(t) (variations de l'abscisse et l'ordonnée d'un point avec le paramètre t), les limites inférieures et supérieures de t et le pas d'étude (t1 < = t < = t2, donc t1 < = t2 et pas > 0), l'unité trigonométrique (RADian ou DEgré, tapez R ou D) pour les fonctions de mêmes natures, la couleur (1 à 5) de la courbe sur le graphe. De plus, la possibilité est offerte de demander un affichage point par point ou continu (tracé d'une droite entre deux points successifs).

Nota : la définition de X(t) et Y(t) utilise toutes les fonctions connues par l'AMSTRAD : EXP(t), SIN(t), ATN(t)... mais aussi INT(t), ABS(t), etc.

Le deuxième tableau affiche les données communes aux dix fonctions stockées en mémoire : les coordonnées du centre du repère (X : 0 à 639 et Y : 0 à 399), les unités - en pixels sur écran et en centimètres sur papier - pour les deux axes (très utile pour tirer vos courbes dans une échelle précise), le format d'impression de l'écran sur imprimante (1 à 5) et le mode d'affichage des courbes (1 ou 2). L'ordinateur demande également si vous désirez l'affichage des axes, des unités (en abscisses, en ordonnées ou les deux), d'un quadrillage (tapez O ou N).

L'éditeur de ces deux tableaux est très souple et très rapide (routine principale réalisée en langage machine). Pour modifier un paramètre, il suffit d'utiliser les touches directionnelles et ENTER pour valider. Sachez que CLR et DEL sont utilisables et que COPY permet de récupérer l'ancienne valeur d'un paramètre « avant » sa validation (un paramètre est considéré comme enregistré ou validé quand on ne l'édite plus).

2 - Courbe : *trace sur écran la fonction précédemment définie par la fiche récapitulative. Appuyez sur la barre d'espacement à la demande du programme. En effet, celui-ci utilisant la commande DEF FN pour initialiser la fonction, est obligé d'interrompre par END le programme, afin d'enregistrer X(t) et Y(t). La redéfinition de la touche 'ESPACE' permet de résoudre automatiquement ce problème - enregistrement de X(t) et Y(t) dans une ligne, puis retour (par GOTO) à l'endroit de l'interruption du traitement -. La courbe tracée, l'ordinateur réclamera votre assentiment pour la sauvegarde de l'écran en mémoire (répondre O, N ou TAB).*

Une équation mal définie fera retentir un signal tout au long du traitement. De même, une fonction non définie en un point, déclenchera ledit signal à ce moment. Le traitement peut à tout moment être interrompu par TAB (sauf pendant la préparation de l'écran avec un quadrillage).

3 - Repérages : *très utile pour étudier une fonction avec précision. Par exemple, pour résoudre les équations du type Y(t)=O et aussi pour avoir les valeurs de X et Y en fonction de t. L'écran précédemment sauvé est restitué avec une fenêtre dans laquelle figure t, X(t) et Y(t). Dans les limites de l'écran, le point d'abscisse X(t) et d'ordonnée Y(t) clignote, vous indiquant l'image de t sur le graphique.*

- Touches directionnelles + SHIFT : déplace la fenêtre.

- Flèche droite : augmente t de 'pas' (si t=0 et pas=2, alors t=12). Les valeurs de X(t) et Y(t) sont alors recalculées et le point (X(t), Y(t) est réaffiché.

- Flèche gauche : opération inverse de la précédente.

- T : attribue directement une valeur à t. En cas d'erreur, appuyez sur COPY pour retourner à l'édition.

4 - Disk : *permet le chargement ou la sauvegarde d'un écran graphique ou des flèches récapitulatives, ainsi que le catalogue de la disquette.*

5 - Copie d'écran : *imprime l'écran en mémoire selon le format spécifié dans la fiche récapitulative.*

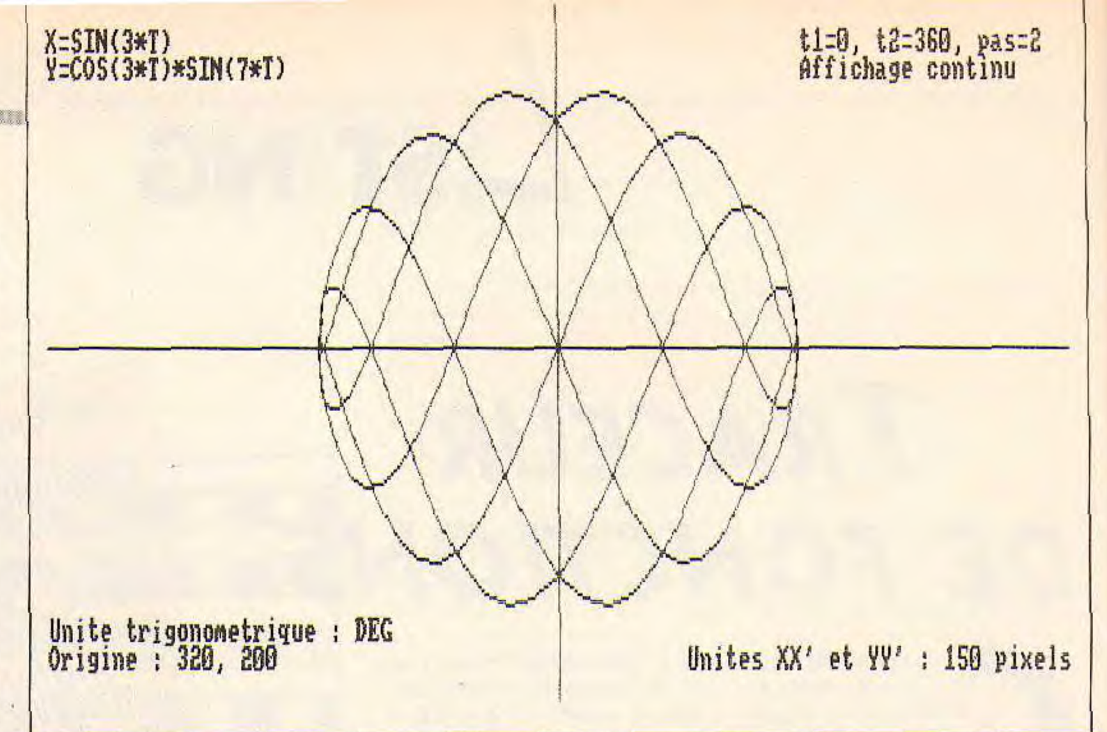
6 - Commentaires : *autorise, comme son nom l'indique, l'ajout de commentaires sur*

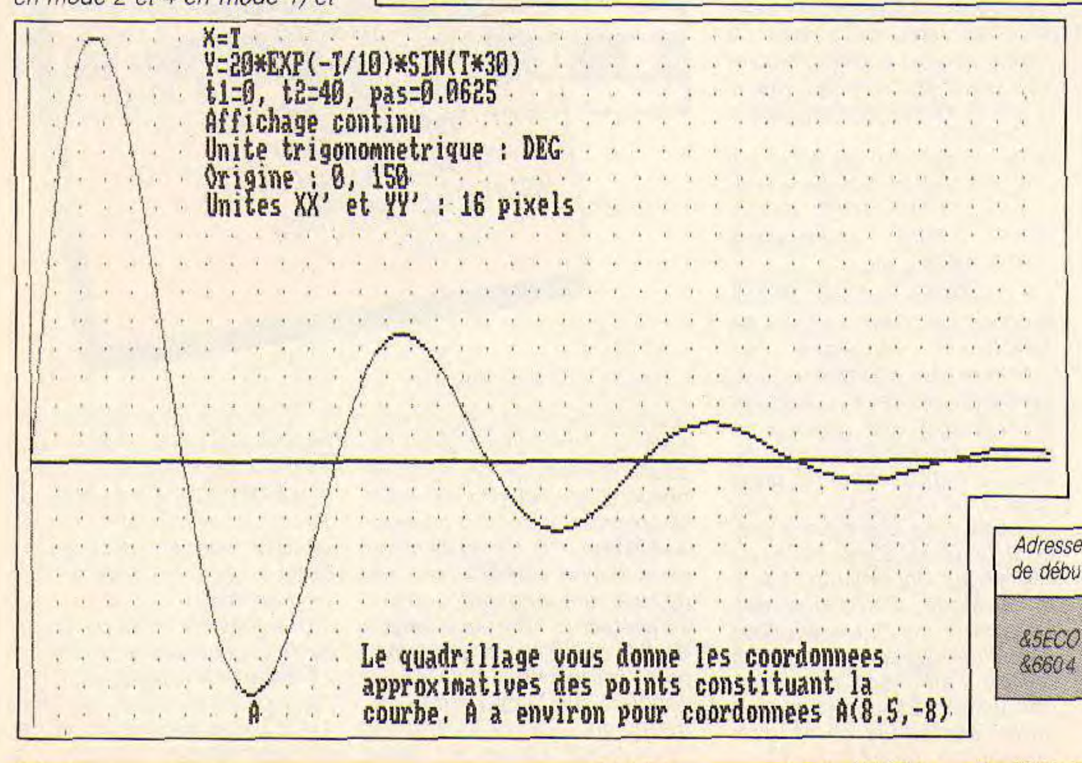


l'écran stocké en mémoire. Tous les caractères sont affichables (méfiez-vous des codes de contrôle qui peuvent effacer l'écran, changer les encres, etc.), la couleur d'encre est celle précisée dans la fiche récapitulative. Les touches directionnelles déplacent le curseur sur tout l'écran et ENTER valide les derniers caractères tapés. Les touches DEL et CLR sont ici inutilisables. Pour effacer un caractère, il faut se placer dessus et afficher un espace. COPY restitue le dernier écran validé.

7 - Couleurs : *modifie les encres. Utilisez pour cela les touches directionnelles haut et bas pour choisir une encre (2 en mode 2 et 4 en mode 1) et droite et gauche pour incrémenter et décrémenter le numéro de la couleur.*

8 - Effacer : *efface, après confirmation, l'écran stocké en mémoire. Annulez votre choix par N ou TAB.*





Sauvegarde du programme

Sauvez le programme Basic sous un nom de votre choix, puis entrez et sauvegardez, par AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi), les deux listings de codes hexadécimaux.

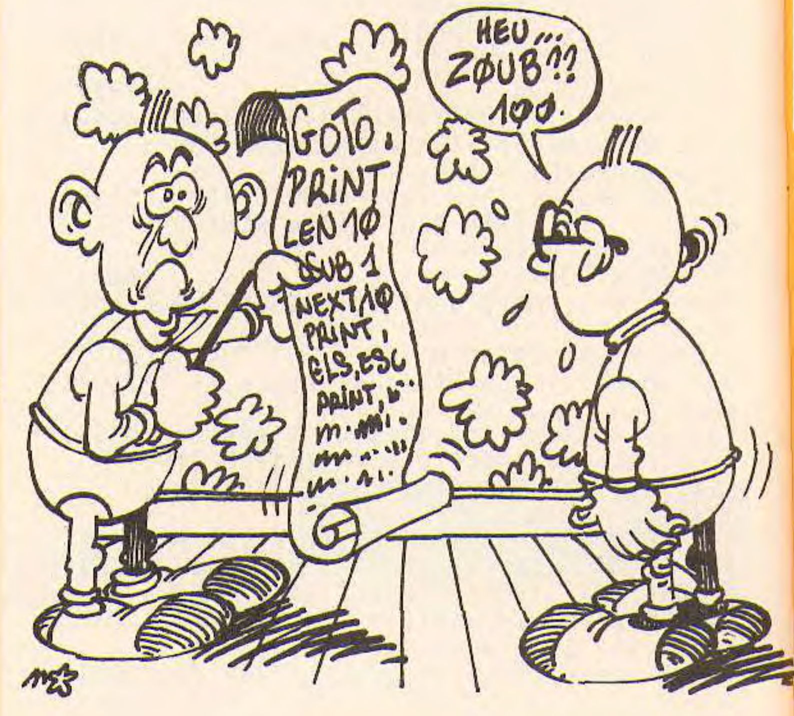
Adresse de début	nom de sauvegarde	longueur
&5EC0	TRACEUR1.ASM	&4C7
&6604	TRACEUR2.ASM	&6F

Laurent Croq

```
10 '                            [117]
20 ' Traceur de Fonctions       [811]
30 '                            [117]
40 ' L.CROQ - Janvier 1988      [818]
50 '                            [117]
60 CLEAR:GOSUB 1380:KEY 158,CHR$(14 [3068]
4):KEY DEF 68,1,158
70 ret=0:PEN 1:ON ERROR GOTO 0:nb=4 [6768]
0:MODE 2:a$="TRACEUR DE FONCTIONS":
GOSUB 1270
80 LOCATE 1,7:PRINT"1- Fiches recap [5805]
itulatives des fonctions"
90 PRINT:PRINT"2- Courbe"       [1638]
100 PRINT:PRINT"3- Reperages"   [2064]
110 PRINT:PRINT"4- Disk"        [855]
120 PRINT:PRINT"5- Copie d'ecran"  [1780]
130 PRINT:PRINT"6- Commentaires"   [2442]
140 PRINT:PRINT"7- Couleurs"    [1901]
150 PRINT:PRINT"8- Effacer"     [1753]
160 LOCATE 30,23:PRINT"L.CROQ - Jan [2979]
vier 1988":n=8:GOSUB 1290
170 IF ch=0 THEN GOSUB 1370:GOTO 16 [5132]
0 ELSE CLS:ON ch GOTO 1680,180,540,
710,920,960,1100,1220
180 ret=1:GOTO 420              [1291]
190 ret=0:PLOT -1,-1,1:CALL &6300:O [3870]
RIGIN ox,oy:IF afax=0 THEN 210
200 PLOT -ox,0:DRAWR 640,0:PLOT 0,- [3022]
oy:DRAWR 0,400
210 IF qua=1 THEN FOR f=-INT(ox/unx [6796]
)-1 TO INT((640-ox)/unx)+1:FOR g=-I
NT(oy/uny)-1 TO INT((400-oy)/uny)+1
:PLOT f*unx,g*uny:NEXT:NEXT
220 IF unafx=1 THEN PRINT CHR$(23); [5489]
CHR$(1);:FOR f=-INT(ox/unx)-1 TO IN
T((640-ox)/unx)+1:PLOT f*unx,0:NEXT
:PRINT CHR$(23);CHR$(0);
230 IF unafy=1 THEN PRINT CHR$(23); [7923]
CHR$(1);:FOR f=-INT(oy/uny)-1 TO IN
T((400-oy)/uny)+1:PLOT 0,f*uny:NEXT
```

```
:PRINT CHR$(23);CHR$(0);
240 IF unit(nfiche)=1 THEN DEG ELSE [2500]
 RAD
250 ON ERROR GOTO 400                [1333]
260 t=t1(nfiche):PLOT -ox-10,-oy-10 [9212]
,coul(nfiche):impo=0:xs=(FN x)*unx:
ys=(FN y)*uny:IF impo=1 THEN impo=0
:pl=1 ELSE pl=0:IF ABS(xs)<1000 AND
ABS(ys)<1000 THEN PLOT xs,ys ELSE
pl=1
270 IF affcont(nfiche)=1 THEN 330    [1499]
280 FOR t=t1(nfiche) TO t2(nfiche)   [2390]
STEP pas(nfiche)
290 xp=(FN x)*unx:yp=(FN y)*uny:IF   [4482]
impo=1 OR ABS(xp)>640 OR ABS(yp)>40
0 THEN 310
300 PLOT xp,yp                       [1064]
310 impo=0:IF INKEY$=CHR$(144) THEN [10852]
 410 ELSE NEXT:t=t2(nfiche):xs=(FN
x)*unx:ys=(FN y)*uny:IF impo=1 THEN
 impo=0:GOTO 410 ELSE PLOT xs,ys
320 GOTO 410                         [450]
330 FOR t=t1(nfiche) TO t2(nfiche)   [2390]
STEP pas(nfiche)
340 xp=(FN x)*unx:yp=(FN y)*uny:IF   [5282]
impo=1 OR ABS(xp)>1000 OR ABS(yp)>1
000 THEN pl=1:GOTO 370
350 IF pl=1 THEN PLOT xp,yp:pl=0:GO [2960]
TO 370
360 DRAW xp,yp                       [798]
370 impo=0:IF INKEY$=CHR$(144) THEN [6843]
 410 ELSE NEXT:t=t2(nfiche):xs=(FN
x)*unx:ys=(FN y)*uny
380 IF impo=1 THEN impo=0:GOTO 410   [5638]
ELSE IF pl=1 THEN PLOT xs,ys ELSE D
RAW xs,ys
390 GOTO 410                         [450]
400 impo=1:PRINT CHR$(7);:RESUME NE [1935]
XT
410 CALL &6318:GOTO 70               [653]
420 MODE 2:IF derx$=fch$(nfiche,1)   [3107]
THEN 460
430 a$=fch$(nfiche,1):CALL &6604,@a [5352]
$,@dir%:mes$=" 510 DEF FN X="+LEFT$
(a$,70-dir%)+CHR$(13)+"GOTO 460"+CH
R$(13)
440 KEY 159,mes$:KEY DEF 47,0,159    [1474]
450 PRINT "Appuyez sur 'ESPACE' pou [8358]
r continuer.":g$="":WHILE g$<>" ":g
$=INKEY$:IF g$=CHR$(144) THEN ret=3
:GOTO 530 ELSE WEND:END
460 IF dery$=fch$(nfiche,2) THEN 50 [586]
0
470 a$=fch$(nfiche,2):CALL &6604,@a [5286]
$,@dir%:mes$=" 520 DEF FN Y="+LEFT$
(a$,70-dir%)+CHR$(13)+"GOTO 500"+CH
R$(13)
480 KEY 159,mes$:KEY DEF 47,0,159    [1474]
490 PRINT "Appuyez sur 'ESPACE' pou [8358]
r continuer.":g$="":WHILE g$<>" ":g
$=INKEY$:IF g$=CHR$(144) THEN ret=3
:GOTO 530 ELSE WEND:END
500 derx$=fch$(nfiche,1):dery$=fch$ [1708]
(nfiche,2)
510 DEF FN X=0                       [231]
520 DEF FN Y=0                       [219]
530 KEY 159," ":KEY DEF 47,1,159:MO [4243]
DE mde:ON ret GOTO 190,550,70
540 lim=40*mde-14:t=0:ret=2:GOTO 42 [2543]
0
550 ret=0:ORIGIN ox,oy:CALL &6300:I [3634]
F mde=1 AND xc>26 THEN xc=26
560 WINDOW #1,xc+2,xc+14,yc,yc+2:ON [10171]
 ERROR GOTO 400:LOCATE xc,yc:PRINT"
T=":LOCATE xc,yc+1:PRINT"X=":LOCATE
 xc,yc+2:PRINT"Y="
570 CLS #1:LOCATE xc+2,yc:PRINT t:i [1433]
mpo=0:pl=1
580 LOCATE xc+2,yc+1:xp=FN x:IF imp [4695]
o=1 THEN PRINT" (non defini)";impo=
0:pl=0 ELSE PRINT xp;
590 LOCATE xc+2,yc+2:yp=FN y:IF imp [5329]
o=1 THEN PRINT" (non defini)";:impo
=0:pl=0 ELSE PRINT yp;
600 xp=unx*xp:yp=uny*yp:c1=coul(nfi [6466]
che):c2=TEST(xp,yp):cl=0:IF ABS(xp)
>640 OR ABS(yp)>400 THEN pl=0
610 FOR f=1 TO 10:IF pl=1 THEN PLOT [2918]
 xp,yp,cl
620 g$=UPPER$(INKEY$):IF g$=CHR$(14 [11817]
4) THEN 70 ELSE IF g$="T" THEN 660
ELSE IF g$=CHR$(243) THEN 640 ELSE
IF g$=CHR$(242) THEN 650 ELSE IF g$
=CHR$(247) THEN 670 ELSE IF g$=CHR$
(246) THEN 680 ELSE IF g$=CHR$(244)
 THEN 700 ELSE IF g$=CHR$(245) THEN
 690
630 NEXT:IF cl=0 THEN cl=c1:GOTO 61 [3738]
0 ELSE cl=0:GOTO 610
640 PLOT xp,yp,c2:t=t+pas(nfiche):G [2738]
OTO 570
650 PLOT xp,yp,c2:t=t-pas(nfiche):G [3814]
OTO 570
660 PLOT xp,yp,c2:CLS #1:LOCATE xc+ [10153]
3,yc:a$="            ":CALL &6000,@a
$,2,@dir%:IF dir%=255 THEN 70 ELSE
IF dir%=0 THEN 570 ELSE t=VAL(a$):C
LS #1:GOTO 570
670 IF xc=lim THEN xc=1:GOTO 550 EL [3554]
SE xc=xc+1:GOTO 550
680 IF xc=1 THEN xc=lim:GOTO 550 EL [4515]
SE xc=xc-1:GOTO 550
690 IF yc=23 THEN yc=1:GOTO 550 ELS [3371]
E yc=yc+1:GOTO 550
700 IF yc=1 THEN yc=23:GOTO 550 ELS [1573]
E yc=yc-1:GOTO 550
710 ON ERROR GOTO 0:a$="GESTION DU  [3540]
DISK":GOSUB 1270
720 LOCATE 1,7:PRINT"1- Chargement" [6710]
:PRINT:PRINT"2- Sauvegarde":PRINT:P
RINT"3- Catalogue"
730 n=3:GOSUB 1290                   [690]
740 IF ch=0 THEN 70 ELSE CLS:ON ch  [3435]
GOTO 750,790,830
750 a$="CHARGEMENT D'UN FICHIER":GO [3175]
SUB 1270:ret=1:GOTO 840
760 ret=0:ON ERROR GOTO 910:IF ch=2 [3683]
 THEN MODE mde:LOAD a$,&C000:CALL &
630C:GOTO 70
770 OPENIN a$:FOR f=0 TO 9:INPUT #9 [11875]
,fch$(f,1):INPUT #9,fch$(f,2):INPUT
 #9,t1(f):INPUT #9,t2(f):INPUT #9,p
as(f):INPUT #9,coul(f):INPUT #9,aff
cont(f):INPUT #9,unit(f):NEXT:INPUT
 #9,ox:INPUT #9,oy:INPUT #9,afax:IN
PUT #9,qua:INPUT #9,unafy:INPUT #9,
unafx
780 INPUT #9,unx:INPUT #9,uny:INPUT [5090]
 #9,forimp:INPUT #9,mde:CLOSEIN:GOT
0 70
```

```
790 a$="SAUVEGARDE D'UN FICHIER":GO [4053]
SUB 1270:ret=2:GOTO 840
800 ret=0:ON ERROR GOTO 910:IF ch=2 [5230]
 THEN MODE mde:CALL &6300:SAVE a$,b
,&C000,&4000:GOTO 70
810 OPENOUT a$:FOR f=0 TO 9:PRINT # [14896]
9,fch$(f,1):PRINT #9,fch$(f,2):PRIN
T #9,t1(f):PRINT #9,t2(f):PRINT #9,
pas(f):PRINT #9,coul(f):PRINT #9,af
fcont(f):PRINT #9,unit(f):NEXT:PRIN
T #9,ox:PRINT #9,oy:PRINT #9,afax:P
RINT #9,qua:PRINT #9,unafy:PRINT #9
,unafx
820 PRINT #9,unx:PRINT #9,uny:PRINT [4732]
 #9,forimp:PRINT #9,mde:CLOSEOUT:GO
TO 70
830 ON ERROR GOTO 910:MODE 2:CAT:WH [3424]
ILE INKEY$="":WEND:GOTO 70
840 LOCATE 1,7:PRINT"(F)iches recap [5133]
itulatives ou (E)cran ? :";:CALL &B
B8A
850 g$=UPPER$(INKEY$):IF g$="" THEN [2203]
 850
860 IF g$=CHR$(144) THEN 70         [1023]
870 IF g$="F" THEN ch=1:PRINT" Fich [3105]
es":GOTO 900
880 IF g$="E" THEN ch=2:PRINT" Ecra [2920]
n":GOTO 900
890 GOTO 850                        [330]
900 LOCATE 1,9:PRINT"Nom:           [8941]
      ":LOCATE 6,9:a$="                 "
:CALL &6000,@a$,7,@dir%:IF dir%=255
 THEN 70 ELSE IF dir%<>5 THEN 900 E
LSE ON ret GOTO 760,800
910 PRINT:PRINT"Erreur disk: appuye [9061]
z sur une touche.":WHILE INKEY$="":
WEND:MODE 2:CLOSEIN:CLOSEOUT:RESUME
 710
920 MODE mde:CALL &6300:IF forimp=5 [5251]
 THEN CALL &5F62:GOTO 70
930 IF forimp=1 OR forimp=2 THEN PO [12895]
KE &5EF1,128:POKE &5EF2,2:POKE &5F1
7,0:POKE &5F26,128:POKE &5EE7,0:POK
E &5EEC,3 ELSE POKE &5EF1,64:POKE &
5EF2,1:POKE &5F17,19:POKE &5F26,1:P
OKE &5EE7,64:POKE &5EEC,1
940 IF forimp=1 OR forimp=3 THEN PO [6067]
KE &5ED5,58:POKE &5F0C,0:POKE &5F1D
,7 ELSE POKE &5ED5,29:POKE &5F0C,43
:POKE &5F1D,14
950 CALL &5EC0:GOTO 70              [1534]
960 MODE mde:CALL &6300:c=1:l=1:cm= [4941]
mde*40:PEN coul(nfiche)
970 GOTO 990                        [502]
980 LOCATE c,l:CALL &BB8A:RETURN    [1304]
990 GOSUB 980                       [1008]
1000 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1000   [2753]
1010 IF g$=CHR$(144) THEN 70        [1023]
1020 IF g$=CHR$(240) THEN GOSUB 980 [3158]
:IF l=1 THEN l=25:GOTO 990 ELSE l=l
-1:GOTO 990
1030 IF g$=CHR$(241) THEN GOSUB 980 [3972]
:IF l=25 THEN l=1:GOTO 990 ELSE l=l
+1:GOTO 990
1040 IF g$=CHR$(242) THEN GOSUB 980 [6630]
:IF c=1 THEN c=cm:GOTO 990 ELSE c=c
-1:GOTO 990
1050 IF g$=CHR$(243) THEN GOSUB 980 [4142]
:IF c=cm THEN c=1:GOTO 990 ELSE c=c
+1:GOTO 990
1060 IF g$=CHR$(13) THEN GOSUB 980: [3741]
CALL &630C:c=1:l=l+1:IF l=26 THEN l
=1:GOTO 990 ELSE 990
1070 IF g$=CHR$(224) THEN CALL &630 [2842]
0:GOTO 990
1080 PRINT g$;:IF c=cm THEN c=0:l=l [2718]
+1:IF l=26 THEN l=1
1090 c=c+1:GOTO 990                 [1394]
1100 nb=20*mde:MODE mde:a$="COULEUR [5091]
S":GOSUB 1270:LOCATE 1,7:PRINT "Mod
e"mde":";:nb=4/mde
1110 PRINT nb"couleurs"             [946]
1120 LOCATE 1,9:FOR f=0 TO nb-1:PRI [6927]
NT "Code"f;TAB(9)":"c(f);TAB(14)":
";:PAPER f:PRINT "  ":PAPER 0:NEXT:
lg=9:GOSUB 1190
1130 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1130   [2759]
1140 IF g$=CHR$(242) THEN IF c(lg-9 [4677]
)=0 THEN c(lg-9)=26:GOSUB 1200 ELSE
 c(lg-9)=c(lg-9)-1:GOSUB 1200
1150 IF g$=CHR$(243) THEN IF c(lg-9 [4797]
)=26 THEN c(lg-9)=0:GOSUB 1200 ELSE
 c(lg-9)=c(lg-9)+1:GOSUB 1200
```




```
1160 IF g$=CHR$(240) THEN GOSUB 119 [4455]
0:IF lg=9 THEN lg=8+nb:GOSUB 1190 E
LSE lg=lg-1:GOSUB 1190
1170 IF g$=CHR$(241) THEN GOSUB 119 [3559]
0:IF lg=8+nb THEN lg=9:GOSUB 1190 E
LSE lg=lg+1:GOSUB 1190
1180 IF g$=CHR$(144) THEN 70 ELSE 1 [1723]
130
1190 LOCATE 6,lg:CALL &BB8A:PRINT C [6655]
HR$(9);:CALL &BB8A:LOCATE 11,lg:CAL
L &BB8A:PRINT CHR$(9);:CALL &BB8A:R
ETURN
1200 INK lg-9,c(lg-9):LOCATE 11,lg: [6545]
PRINT CHR$(24)MID$(STR$(c(lg-9)),2,
2);:IF c(lg-9)<10 THEN PRINT " "
```

LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous...

LISTINGS de ce numéro.

59 F



Arrêtez de taper ! Retrouvez tous les listings de ce numéro (ou anciens numéros) sur K7 ou sur disquette

COMPILATION

Retrouvez tous les listings des 3 derniers numéros : n° 33 - n° 34 - n° 35

PROMOTION



n° 33



n° 34



n° 35

Nous améliorons le service et nous vous faisons bénéficier d'un nouveau prix.

~~170 F~~ NOUVEAU PRIX 140 F

Les programmes de ces 3 derniers numéros sont compilés sur cette disquette.

Des programmes : de jeux et d'utilitaires.
Ne manquez pas FENETRAD... exceptionnel

BON DE COMMANDE

☐ Je commande la K7 n° 35 : 59 F
☐ Je commande la disquette n° 33-34-35 : 140 Frs

Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat
Nom : ________________ Prénom ________________
Adresse : ________________________________

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDÉ
Vous pouvez utiliser également le bon de commande des anciens numéros, cassettes, disquettes, page 67

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations ! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.

Je soussigné ________________________________
Adresse : ________________________________

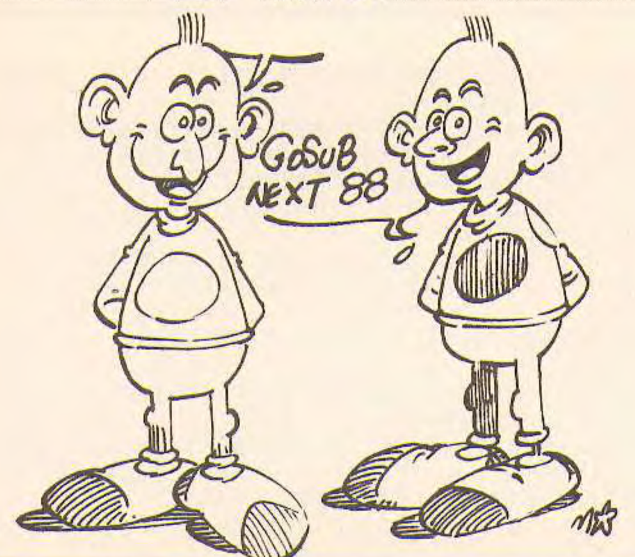
Je certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier.
Date et signature obligatoires ________________
Tous nos listings parus sont rémunérés.



```
1210 PRINT CHR$(24):LOCATE 16,lg:PA [3953]
PER lg-9:PRINT "  ":PAPER 0:RETURN
1220 a$="EFFACEMENT DU GRAPHIQUE":G [3324]
OSUB 1270
1230 LOCATE 1,7:PRINT "Confirmez-vo [4861]
us ce choix ?: "CHR$(143)
1240 g$=UPPER$(INKEY$):IF g$="" THE [2305]
N 1240
1250 IF g$=CHR$(144) OR g$="N" THEN [1774]
 70
1260 IF g$<>"O" THEN 1240 ELSE CALL [2379]
 &662C:GOTO 70
1270 l=LEN(a$):LOCATE nb-l/2,1:PRIN [9391]
T CHR$(194)STRING$(l,CHR$(154))CHR$
(195):LOCATE nb-l/2,2:PRINT CHR$(14
9)a$CHR$(149):LOCATE nb-l/2,3:PRINT
 CHR$(193)STRING$(l,CHR$(154))CHR$(
192)
```




```
1280 RETURN                         [555]
1290 ym=7:ch=1:GOSUB 1370           [1945]
1300 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1300   [2757]
1310 IF g$=CHR$(240) THEN GOSUB 137 [5493]
0:IF ch=1 THEN ch=n:ym=5+n*2:GOSUB
1370:GOTO 1300 ELSE ch=ch-1:ym=ym-2
:GOSUB 1370:GOTO 1300
1320 IF g$=CHR$(241) THEN GOSUB 137 [6960]
0:IF ch=n THEN ch=1:ym=7:GOSUB 1370
:GOTO 1300 ELSE ch=ch+1:ym=ym+2:GOS
UB 1370:GOTO 1300
1330 IF g$=" " OR g$=CHR$(13) THEN  [1958]
GOSUB 1370:RETURN
1340 IF g$>"0" AND g$<=CHR$(n+48) T [3933]
HEN ch=VAL(g$):GOSUB 1370:RETURN
1350 IF g$=CHR$(144) THEN ch=0:RETU [1401]
RN
1360 PRINT CHR$(7);:GOTO 1300       [1536]
1370 LOCATE 1,ym:CALL &BB8A:PRINT C [3080]
HR$(9);:CALL &BB8A:RETURN
1380 DIM fch$(9,2),t1(9),t2(9),pas( [12934]
9),affcont(9),unit(9),coul(9):FOR f
=0 TO 9:fch$(f,1)="0"+SPACE$(69):fc
h$(f,2)="0"+SPACE$(69):t1(f)=-20:t2
(f)=20:pas(f)=1:coul(f)=1:NEXT:nfic
he=0:derx$="0"+SPACE$(69):dery$="0"
+SPACE$(69):ox=320:oy=200:unx=16:un
y=16
1390 xc=1:yc=1:afax=1:unafx=0:unafy [16427]
=0:qua=0:dir%=0:mde=2:forimp=1:form
$(1)="(640*400 pixels)":form$(2)="(
640*200 pixels)":form$(3)="(320*400
 pixels)":form$(4)="(320*200 pixels
)":form$(5)="(format geant)  "
1400 MODE 2:DIM c(3):INK 0,26:INK 1 [6374]
,0:INK 2,26:INK 3,25:c(0)=26:c(1)=0
:c(2)=26:c(3)=25:BORDER 26
1410 IF PEEK(&6300)<>0 THEN 1430 EL [2965]
SE SYMBOL AFTER 256
1420 MEMORY &5EBF:LOAD"traceur1.asm [4361]
",&5EC0:LOAD"traceur2.asm",&6604
1430 MODE 2:CALL &630C:RETURN       [2554]
1440 LOCATE 2,1:PRINT"DONNEES PROPR [12839]
ES A LA FONCTION:":LOCATE 2,3:PRINT
"Fonction numero":LOCATE 2,6:PRINT"
X=":LOCATE 2,8:PRINT"Y=":LOCATE 2,1
1:PRINT"Boucle d'affichage:   t1=
            t2=             pas=
"
1450 LOCATE 2,13:PRINT"Affichage co [12021]
ntinu:          Unite trigonometriq
ue:          Couleur:":LOCATE 2,16:
PRINT"DONNEES GENERALES:":LOCATE 2,
18:PRINT"Origine: X=      pixels
          Affichage des axes:"
1460 LOCATE 11,19:PRINT"Y=      pix [12462]
els                Affichage des un
ites sur XX':":LOCATE 41,20:PRINT"A
ffichage des unites sur YY':":LOCAT
E 41,22:PRINT"Mode d'affichage:"
1470 LOCATE 2,21:PRINT"Unites: Ecra [15512]
n (pixels) Papier (cm)      Affichag
e d'un quadrillage:":LOCATE 2,23:PR
INT"sur XX'
        Format d'impression:":LOCAT
E 2,24:PRINT"sur YY'"
1480 PLOT 4,8,1:DRAW 604,8:DRAW 604 [9738]
,136:DRAW 4,136:DRAW 4,8:PLOT 602,6
:DRAW 3,6:DRAW 3,134:PLOT 2,132:DRA
W 2,6:PLOT 4,88:DRAW 299,88:PLOT 29
9,8:DRAW 299,136:PLOT 8,56:DRAW 279
,56:PLOT 67,78:DRAW 67,16:PLOT 187,
78:DRAW 187,16
1490 PLOT 4,184:DRAW 620,184:DRAW 6 [13166]
20,344:DRAW 164,344:DRAW 164,376:DR
AW 4,376:DRAW 4,184:PLOT 618,182:DR
AW 3,182:DRAW 3,374:PLOT 2,372:DRAW
 2,182:PLOT 4,344:DRAW 164,344:PLOT
 4,248:DRAW 620,248:PLOT 4,216:DRAW
 620,216:PLOT 219,184:DRAW 219,216
1500 PLOT 475,184:DRAW 475,216:RETU [2093]
RN
1510 LOCATE 18,3:PRINT CHR$(nfiche+ [10739]
48):LOCATE 5,6:PRINT fch$(nfiche,1)
:LOCATE 5,8:PRINT fch$(nfiche,2):LO
CATE 28,11:IF t1(nfiche)<0 THEN a$=
LEFT$(STR$(t1(nfiche)),12) ELSE a$=
MID$(STR$(t1(nfiche)),2,12)
```

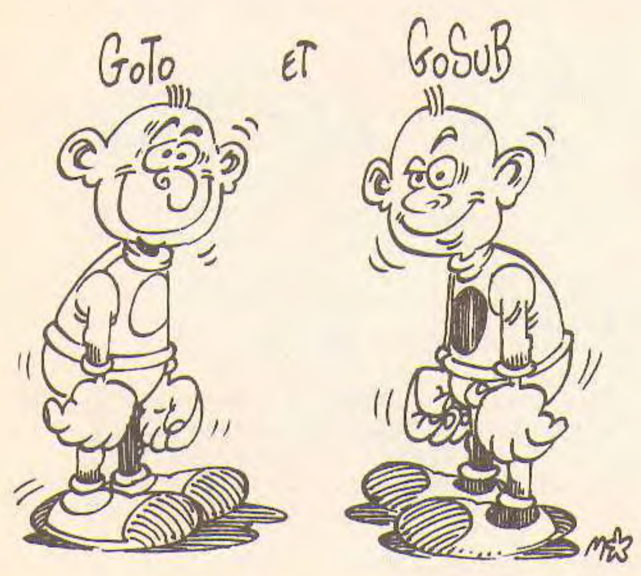



```
1520 PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$))           [1094]
1530 LOCATE 46,11:IF t2(nfiche)<0 T [7352]
HEN a$=LEFT$(STR$(t2(nfiche)),12) E
LSE a$=MID$(STR$(t2(nfiche)),2,12)
1540 PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$))           [1094]
1550 LOCATE 65,11:a$=MID$(STR$(pas( [9589]
nfiche)),2,12):PRINT a$SPACE$(12-LE
N(a$)):LOCATE 21,13:IF affcont(nfic
he)=1 THEN PRINT"OUI" ELSE PRINT"NO
N"
1560 LOCATE 53,13:IF unit(nfiche)=1 [4206]
 THEN PRINT"DEG" ELSE PRINT"RAD"
1570 LOCATE 71,13:PRINT MID$(STR$(c [11789]
oul(nfiche)),2,1):IF ret=1 THEN RET
URN ELSE LOCATE 14,18:a$=MID$(STR$(
ox),2,3):PRINT a$SPACE$(3-LEN(a$)):
LOCATE 14,19:a$=MID$(STR$(oy),2,3):
PRINT a$SPACE$(3-LEN(a$))
1580 LOCATE 61,18:IF afax=1 THEN PR [3817]
INT"OUI" ELSE PRINT"NON"
1590 LOCATE 71,19:IF unafx=1 THEN P [3310]
RINT"OUI" ELSE PRINT"NON"
1600 LOCATE 71,20:IF unafy=1 THEN P [2767]
RINT"OUI" ELSE PRINT"NON"
1610 LOCATE 69,21:IF qua=1 THEN PRI [3651]
NT"OUI" ELSE PRINT"NON"
1620 LOCATE 59,22:PRINT MID$(STR$(m [9771]
de),2,1):LOCATE 62,23:PRINT MID$(ST
R$(forimp),2,1):LOCATE 41,24:PRINT
form$(forimp):LOCATE 11,23:a$=MID$(
STR$(unx),2,12):PRINT a$SPACE$(12-L
EN(a$)):LOCATE 11,24:a$=MID$(STR$(u
ny),2,12):PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$)
)
1630 LOCATE 26,23:IF forimp=1 OR fo [8643]
rimp=2 THEN a$=MID$(STR$(unx*20.3/6
40),2,11) ELSE IF forimp=3 OR forim
p=4 THEN a$=MID$(STR$(unx*10.15/640
),2,11) ELSE a$=MID$(STR$(unx*22.5/
640),2,11)
1640 PRINT a$;SPACE$(11-LEN(a$))          [1814]
1650 LOCATE 26,24:IF forimp=5 THEN   [8973]
a$=MID$(STR$(uny*16.9/400),2,11) EL
SE IF forimp=1 OR forimp=3 THEN a$=
MID$(STR$(uny*14.05/400),2,11) ELSE
 a$=MID$(STR$(uny*7/400),2,11)
1660 PRINT a$;SPACE$(11-LEN(a$))          [1814]
1670 RETURN                               [555]
1680 ORIGIN 0,0:GOSUB 1440:GOSUB 15 [1058]
10
1690 a$=CHR$(nfiche+48):LOCATE 18,3 [3477]
:PRINT a$:LOCATE 18,3:CALL &6000,@a
$,0,@dir%
1700 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2444]
r%=0 THEN 1690
1710 IF nfiche<>VAL(a$) THEN nfiche [5330]
=VAL(a$):ret=1:GOSUB 1510:ret=0 ELS
E LOCATE 18,3:PRINT CHR$(VAL(a$)+48
)
1720 ON dir% GOTO 2490,2490,1730,17 [2174]
30,1730
1730 a$=fch$(nfiche,1):LOCATE 5,6:P [3083]
RINT a$:LOCATE 5,6:CALL &6000,@a$,7
,@dir%
1740 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [4564]
r%=0 THEN 1730 ELSE IF a$=SPACE$(70
) THEN MID$(a$,1,1)="0"
1750 fch$(nfiche,1)=a$:LOCATE 5,6:P [838]
RINT a$
1760 ON dir% GOTO 1690,1690,1770,17 [2273]
70,1770
1770 a$=fch$(nfiche,2):LOCATE 5,8:P [4765]
RINT a$:LOCATE 5,8:CALL &6000,@a$,7
,@dir%

1780 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [4570]
r%=0 THEN 1770 ELSE IF a$=SPACE$(70
) THEN MID$(a$,1,1)="0"
1790 fch$(nfiche,2)=a$:LOCATE 5,8:P [1465]
RINT a$
1800 ON dir% GOTO 1730,1730,1810,18 [2474]
10,1810
1810 LOCATE 28,11:IF t1(nfiche)<0 T [4829]
HEN a$=LEFT$(STR$(t1(nfiche)),12) E
LSE a$=MID$(STR$(t1(nfiche)),2,12)
1820 a$=a$+SPACE$(12-LEN(a$)):PRINT [3337]
 a$:LOCATE 28,11:CALL &6000,@a$,2,@
dir%
1830 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2420]
r%=0 THEN 1810
1840 a=VAL(a$):IF a>t2(nfiche) THEN [9630]
 1810 ELSE t1(nfiche)=a:LOCATE 28,1
1:IF t1(nfiche)<0 THEN a$=LEFT$(STR
$(a),12) ELSE a$=MID$(STR$(a),2,12)
1850 PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$))           [1094]
1860 ON dir% GOTO 1930,1770,1970,18 [2459]
70,1870
1870 LOCATE 46,11:IF t2(nfiche)<0 T [7352]
HEN a$=LEFT$(STR$(t2(nfiche)),12) E
LSE a$=MID$(STR$(t2(nfiche)),2,12)
1880 a$=a$+SPACE$(12-LEN(a$)):PRINT [4619]
 a$:LOCATE 46,11:CALL &6000,@a$,2,@
dir%
1890 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2392]
r%=0 THEN 1870
1900 a=VAL(a$):IF a<t1(nfiche) THEN [7617]
 1870 ELSE t2(nfiche)=a:LOCATE 46,1
1:IF t2(nfiche)<0 THEN a$=LEFT$(STR
$(a),12) ELSE a$=MID$(STR$(a),2,12)
1910 PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$))           [1094]
1920 ON dir% GOTO 1810,1770,2020,19 [2308]
30,1930
1930 LOCATE 65,11:a$=MID$(STR$(pas( [6604]
nfiche)),2,12):a$=a$+SPACE$(12-LEN(
a$)):PRINT a$:LOCATE 65,11:CALL &60
00,@a$,1,@dir%
1940 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2388]
r%=0 THEN 1930
1950 a=VAL(a$):IF a>0 THEN pas(nfic [6205]
he)=a:LOCATE 65,11:a$=MID$(STR$(a),
```




```
2,12):PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$)) EL
SE 1930
1960 ON dir% GOTO 1870,1770,2530,18 [2444]
10,1970
1970 LOCATE 21,13:IF affcont(nfiche [4786]
)=1 THEN PRINT"OUI":a$="O" ELSE PRI
NT"NON":a$="N"
1980 LOCATE 21,13:CALL &6000,@a$,3, [1698]
@dir%
1990 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2444]
r%=0 THEN 1970
2000 LOCATE 22,13:IF a$="O" THEN af [10040]
fcont(nfiche)=1:PRINT"UI" ELSE IF a
$="N" THEN affcont(nfiche)=0:PRINT"
ON" ELSE 1970
```



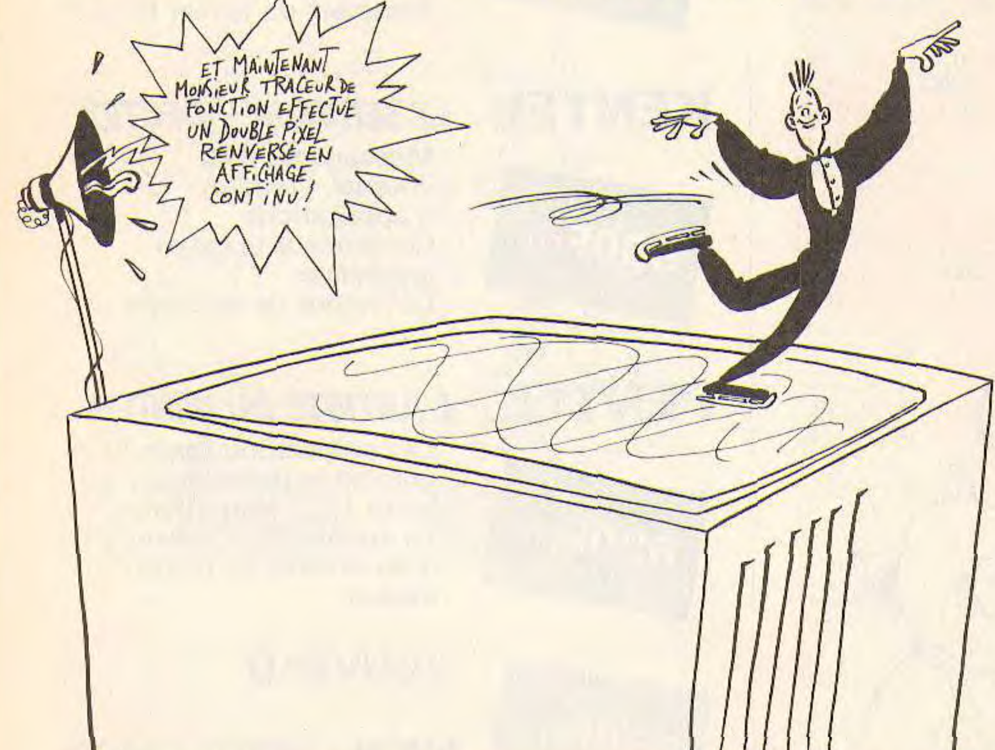

```
2010 ON dir% GOTO 2530,1810,2070,20 [1922]
20,2020
2020 LOCATE 53,13:IF unit(nfiche)=1 [3600]
 THEN PRINT"DEG":a$="D" ELSE PRINT"
RAD":a$="R"
2030 LOCATE 53,13:CALL &6000,@a$,4, [1280]
@dir%
2040 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2410]
r%=0 THEN 2020
2050 LOCATE 54,13:IF a$="D" THEN un [6318]
it(nfiche)=1:PRINT"EG" ELSE IF a$="
R" THEN unit(nfiche)=0:PRINT"AD" EL
SE 2020
2060 ON dir% GOTO 1970,1870,2150,25 [2435]
30,2530
2070 LOCATE 14,18:a$=MID$(STR$(ox), [5087]
2,3):a$=a$+SPACE$(3-LEN(a$)):PRINT
a$:LOCATE 14,18:CALL &6000,@a$,0,@d
ir%
2080 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2400]
r%=0 THEN 2070
2090 a=VAL(a$):IF a>639 THEN 2070 E [5819]
LSE ox=a:LOCATE 14,18:a$=MID$(STR$(
a),2,3):PRINT a$SPACE$(3-LEN(a$))
2100 ON dir% GOTO 2150,1970,2110,21 [2250]
50,2110
2110 LOCATE 14,19:a$=MID$(STR$(oy), [6783]
2,3):a$=a$+SPACE$(3-LEN(a$)):PRINT
a$:LOCATE 14,19:CALL &6000,@a$,0,@d
ir%
2120 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2352]
r%=0 THEN 2110
2130 a=VAL(a$):IF a>399 THEN 2110 E [5359]
LSE oy=a:LOCATE 14,19:a$=MID$(STR$(
a),2,3):PRINT a$SPACE$(3-LEN(a$))
2140 ON dir% GOTO 2200,2070,2450,22 [2262]
00,2150
2150 LOCATE 61,18:IF afax=1 THEN PR [5366]
INT"OUI":a$="O" ELSE PRINT"NON":a$=
"N"
2160 LOCATE 61,18:CALL &6000,@a$,3, [1781]
@dir%
2170 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2408]
r%=0 THEN 2150
2180 LOCATE 62,18:IF a$="O" THEN af [3818]
ax=1:PRINT"UI" ELSE IF a$="N" THEN
afax=0:PRINT"ON" ELSE 2150
2190 ON dir% GOTO 2070,2530,2200,20 [2064]
70,2200
2200 LOCATE 71,19:IF unafx=1 THEN P [3282]
RINT"OUI":a$="O" ELSE PRINT"NON":a$
="N"
2210 LOCATE 71,19:CALL &6000,@a$,3, [1453]
@dir%
2220 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2406]
r%=0 THEN 2200
2230 LOCATE 72,19:IF a$="O" THEN un [5888]
afx=1:PRINT"UI" ELSE IF a$="N" THEN
 unafx=0:PRINT"ON" ELSE 2200
2240 ON dir% GOTO 2110,2150,2250,21 [2174]
10,2250
2250 LOCATE 71,20:IF unafy=1 THEN P [2892]
RINT"OUI":a$="O" ELSE PRINT"NON":a$
="N"
2260 LOCATE 71,20:CALL &6000,@a$,3, [1631]
@dir%
2270 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2396]
r%=0 THEN 2250
2280 LOCATE 72,20:IF a$="O" THEN un [5895]
afy=1:PRINT"UI" ELSE IF a$="N" THEN
 unafy=0:PRINT"ON" ELSE 2250
2290 ON dir% GOTO 2110,2200,2300,21 [1914]
10,2300
2300 LOCATE 69,21:IF qua=1 THEN PRI [5066]
NT"OUI":a$="O" ELSE PRINT"NON":a$="
N"
2310 LOCATE 69,21:CALL &6000,@a$,3, [1400]
@dir%
2320 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2402]
r%=0 THEN 2300
2330 LOCATE 70,21:IF a$="O" THEN qu [3868]
a=1:PRINT"UI" ELSE IF a$="N" THEN q
ua=0:PRINT"ON" ELSE 2300
2340 ON dir% GOTO 2350,2250,2350,24 [1855]
50,2350
2350 LOCATE 59,22:a$=CHR$(mde+48):P [5390]
RINT a$:LOCATE 59,22:CALL &6000,@a$
,8,@dir%
2360 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2400]
r%=0 THEN 2350
2370 a=VAL(a$):IF a=0 THEN a=mde    [1705]
2380 mde=a:LOCATE 59,22:PRINT CHR$( [2498]
a+48)
2390 ON dir% GOTO 2450,2300,2400,24 [2206]
50,2400
2400 LOCATE 62,23:a$=CHR$(forimp+48 [4640]
):PRINT a$:LOCATE 62,23:CALL &6000,
@a$,5,@dir%
2410 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2398]
r%=0 THEN 2400
```

```
2420 a=VAL(a$):IF a=0 THEN a=forimp [1747]
2430 forimp=a:LOCATE 62,23:PRINT CH [6101]
R$(a+48):LOCATE 41,24:PRINT form$(a
):GOSUB 1630
2440 ON dir% GOTO 2450,2350,2490,24 [1949]
50,2450
2450 LOCATE 11,23:a$=MID$(STR$(unx) [5778]
,2,12):a$=a$+SPACE$(12-LEN(a$)):PRI
NT a$:LOCATE 11,23:CALL &6000,@a$,1
,@dir%
2460 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2356]
r%=0 THEN 2450
2470 a=VAL(a$):IF a=0 THEN 2450 ELS [5457]
E unx=a:LOCATE 11,23:a$=MID$(STR$(a
),2,12):PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$)):
GOSUB 1630
2480 ON dir% GOTO 2400,2110,2490,24 [1956]
00,2490
2490 LOCATE 11,24:a$=MID$(STR$(uny) [5674]
,2,12):a$=a$+SPACE$(12-LEN(a$)):PRI
NT a$:LOCATE 11,24:CALL &6000,@a$,1
,@dir%
2500 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2444]
r%=0 THEN 2490
2510 a=VAL(a$):IF a=0 THEN 2490 ELS [7281]
E uny=a:LOCATE 11,24:a$=MID$(STR$(a
),2,12):PRINT a$SPACE$(12-LEN(a$)):
GOSUB 1630
```




```
2520 ON dir% GOTO 2400,2450,1690,24 [2233]
00,1690
2530 LOCATE 71,13:a$=MID$(STR$(coul [4146]
(nfiche)),2,1):PRINT a$:LOCATE 71,1
3:CALL &6000,@a$,9,@dir%
2540 IF dir%=255 THEN 70 ELSE IF di [2396]
r%=0 THEN 2530
2550 a=VAL(a$):IF a=0 THEN a=coul(n [2174]
fiche)
2560 coul(nfiche)=a:LOCATE 71,13:PR [3291]
INT MID$(STR$(a),2,1)
2570 ON dir% GOTO 2020,1930,2150,19 [1717]
70,2070
```

```
5EC0:ED 73 60 5F 3E 1B CD 3C:9F
5EC8:5F 3E 31 CD 3C 5F 11 00:6D
5ED0:00 21 8F 01 06 3A C5 3E:22
5ED8:1B CD 3C 5F 3E 2A CD 3C:2A
5EE0:5F 3E 04 CD 3C 5F 3E 00:85
5EE8:CD 3C 5F 3E 03 CD 3C 5F:57
5EF0:01 80 02 C5 E5 06 07 0E:96
5EF8:00 C5 E5 D5 CD F0 BB D1:1E
5F00:E1 C1 B7 28 01 37 CD 55:3A
5F08:5F CB 11 28 00 10 EA 79:40
5F10:CD 3C 5F E1 C1 0B 13 00:97
5F18:78 B1 20 D7 11 07 00 B7:66
5F20:ED 52 11 00 00 06 80 3E:93
5F28:00 CD 3C 5F 10 F9 3E 0A:40
5F30:CD 3C 5F 3E 0D CD 3C 5F:AA
5F38:C1 10 9B C9 F5 E5 3E 44:28
5F40:CD 1E BB 20 0B CD 2E BD:28
5F48:38 F4 E1 F1 CD 31 BD C9:29
```




```
5F50:ED 7B 60 5F C9 F5 7C FE:0E
5F58:FF 20 03 F1 B7 C9 F1 C9:04
5F60:00 00 11 00 00 21 00 00:F1
5F68:06 5C C5 3E 1B CD E6 5F:59
5F70:3E 31 CD E6 5F 3E 1B CD:76
5F78:E6 5F 3E 2A CD E6 5F 3E:D4
5F80:00 CD E6 5F 3E 00 CD E6:E2
5F88:5F 3E 02 CD E6 5F D5 01:6E
5F90:00 07 C5 D5 E5 CD F0 BB:ED
5F98:E1 D1 C1 B7 28 02 CB F1:07
5FA0:3A 9F 5F D6 08 32 9F 5F:45
5FA8:13 10 E7 79 F5 CD E6 5F:91
5FB0:F1 CD E6 5F 3E F1 32 9F:12
5FB8:5F D1 23 23 7C FE 01 20:28
5FC0:CD 7D FE 90 20 C8 06 70:55
5FC8:3E 00 CD E6 5F 10 F9 3E:BE
5FD0:0A CD E6 5F 3E 0D CD E6:49
5FD8:5F C1 EB 11 07 00 19 EB:5E
5FE0:21 00 00 10 85 C9 F5 E5:98
5FE8:3E 44 CD 1E BB 20 0B CD:67
5FF0:2E BD 38 F4 E1 F1 CD 2B:30
5FF8:BD C9 31 F8 BF C9 00 00:BE
6000:DD 6E 00 DD 66 01 22 A2:B3
6008:62 DD 7E 02 CB 27 5F 16:8E
6010:00 21 61 62 19 7E 5F 23:6D
6018:7E 57 ED 53 A4 62 DD 6E:DE
6020:04 DD 66 05 7E 32 A1 62:7F
6028:23 7E 5F 23 7E 57 ED 53:C0
6030:AA 62 21 AC 62 EB 3A A1:91
6038:62 4F 06 00 ED B0 CD 78:31
6040:BB 22 A6 62 3E 00 32 A8:9D
6048:62 2A A6 62 CD 75 BB CD:06
6050:8A BB 00 00 00 00 00 00:F5
6058:00 CD 06 BB FE F3 CA 5C:5D
6060:61 FE F2 CA 7E 61 FE 90:48
6068:CA 55 61 FE 0D CA 47 61:C5
6070:FE 7F CA AB 61 FE 10 CA:FB
6078:19 62 FE E0 CA 4E 61 FE:A8
6080:F0 CA A3 61 FE F1 CA 9B:F2
6088:61 06 61 B8 DA 9C 60 47:85
6090:3E 7A B8 D2 99 60 78 18:BB
6098:03 78 D6 20 DD 2A A4 62:76
60A0:4F DD 7E 00 B7 CA 59 62:E6
60A8:47 79 B8 38 08 47 DD 7E:62
60B0:01 B8 30 07 78 DD 23 DD:55
60B8:23 18 E5 78 32 A9 62 3A:27
60C0:A1 62 47 3A A8 62 3C B8:A2
60C8:28 52 21 AC 62 3A A1 62:0E
60D0:3D 5F 16 00 19 E5 D1 1B:CC
60D8:3A A8 62 47 3A A1 62 90:90
60E0:3D 47 1A 77 2B 1B 10 FA:A5
60E8:21 AC 62 3A A8 62 5F 16:30
60F0:00 19 3A A9 62 77 E5 21:2B
60F8:A8 62 34 7E E1 47 3A A1:17
6100:62 3C 90 47 7E CD 5A BB:36
6108:23 10 F9 2A A6 62 3A A8:A9
6110:62 84 67 CD 75 BB CD 8A:12
6118:BB C3 59 60 21 AC 62 3A:19
6120:A8 62 5F 16 00 19 3A A9:FC
6128:62 77 CD 5A BB 3E 05 18:9F
6130:00 F5 ED 5B AA 62 21 AC:A7
6138:62 3A A1 62 4F 06 00 ED:7A
6140:B0 F1 2A A2 62 77 C9 CD:7D
6148:8D BB 3E 05 18 E3 CD 8D:89
6150:BB 3E 00 18 DC CD 8D BB:B3
6158:3E FF 18 D5 CD 8D BB 3A:32
6160:A1 62 47 3A A8 62 3C B8:43
6168:3E 04 CA 31 61 21 A8 62:92
6170:34 CD 78 BB 24 CD 75 BB:26
6178:CD 8A BB C3 59 60 CD 8D:C1
6180:BB 3A A8 62 B7 3E 01 CA:A0
6188:31 61 21 A8 62 35 CD 78:20
6190:BB 25 CD 75 BB CD 8A BB:E0
6198:C3 59 60 CD 8D BB 3E 03:CB
61A0:C3 31 61 CD 8D BB 3E 02:AB
61A8:C3 31 61 3A A8 62 B7 CA:23
61B0:59 62 CD 8D BB 21 AC 62:10
61B8:3A A8 62 5F 16 00 19 E5:D0
61C0:D1 1B 3A A8 62 47 3A A1:73
61C8:62 90 47 7E 12 13 23 10:38
61D0:FA 21 AC 62 3A A1 62 3D:D4
61D8:5F 16 00 19 36 20 21 A8:E6
61E0:62 35 7E 2A A6 62 84 67:73
61E8:CD 75 BB 21 AC 62 3A A8:57
61F0:62 5F 16 00 19 47 3A A1:63
61F8:62 3D 90 47 7E CD 5A BB:2F
6200:23 10 F9 3E 20 CD 5A BB:CE
6208:2A A6 62 3A A8 62 84 67:CB
6210:CD 75 BB CD 8A BB C3 59:9D
6218:60 CD 8D BB 21 AC 62 3A:58
6220:A8 62 3C 5F 16 00 19 E5:3B
6228:D1 1B D5 47 3A A1 62 90:5F
6230:47 C5 28 06 7E 12 13 23:92
6238:10 FA C1 D5 E1 36 20 E1:52
6240:04 7E CD 5A BB 23 10 F9:32
6248:2A A6 62 3A A8 62 84 67:0B
6250:CD 75 BB CD 8A BB C3 59:DD
6258:60 3E 07 CD 5A BB C3 59:5D
6260:60 75 62 78 62 7D 62 86:38
6268:62 8B 62 90 62 93 62 98:98
6270:62 9B 62 9E 62 30 39 00:9A
6278:30 39 2E 2E 00 30 39 2E:36
6280:2E 2B 2B 2D 2D 00 4F 4F:5E
6288:4E 4E 00 52 52 44 44 00:B2
6290:31 35 00 20 20 41 5A 00:33
6298:20 7D 00 31 32 00 30 33:5D
62A0:00 12 00 00 00 00 00 00:14
62A8:00 00 00 00 00 00 00 00:0A
62B0:00 00 00 00 00 00 00 00:12
62B8:00 00 00 00 00 00 00 00:1A
62C0:00 00 00 00 00 00 00 00:22
62C8:00 00 00 00 00 00 00 00:2A
62D0:00 00 00 00 00 00 00 00:32
62D8:00 00 00 00 00 00 00 00:3A
62E0:00 00 00 00 00 00 00 00:42
62E8:00 00 00 00 00 00 00 00:4A
62F0:00 00 00 00 00 00 00 00:52
62F8:00 00 00 00 00 00 00 00:5A
6300:21 7B 66 11 00 C0 01 00:37
6308:40 ED B0 C9 21 00 C0 11:03
6310:7B 66 01 00 40 ED B0 C9:FB
6318:21 00 C0 11 84 63 06 08:62
6320:C5 E5 01 50 00 ED B0 E1:FC
6328:CD 26 BC C1 10 F2 21 01:1F
6330:01 CD 75 BB 06 14 21 70:3C
6338:63 7E CD 5A BB 23 10 F9:8A
6340:CD 06 BB FE 90 C8 FE 4E:D3
6348:C8 FE 6E C8 FE 4F 28 04:20
6350:FE 6F 20 EC 21 84 63 11:45
6358:00 C0 06 08 C5 D5 01 50:74
6360:00 ED B0 D1 EB CD 26 BC:CB
6368:EB C1 10 F0 CD 0C 63 C9:7C
6370:53 41 55 56 45 5A 2D 56:34
6378:4F 55 53 20 4C 27 45 43:ED
6380:52 41 4E 3F 00 00 00 00:03
```

```
6604:DD 5E 00 DD 56 01 DD 6E:24
660C:02 DD 66 03 D5 7E 23 5E:8E
6614:23 56 EB 5F 16 00 1D 19:89
661C:47 1E 00 7E FE 20 20 04:A7
6624:1C 2B 10 F7 7B E1 77 C9:74
662C:21 7B 66 11 7C 66 36 00:BD
6634:01 FF 3F ED B0 C9 CD 11:1D
663C:BC FE 02 C8 3E 01 B7 28:44
6644:06 0E 88 06 04 18 04 0E:7A
664C:AA 06 02 21 00 C0 1E 80:E3
6654:7E C5 57 A1 28 12 7A B3:5C
665C:CB 39 CB 3B 10 F4 C1 E6:77
6664:F0 77 23 7C B7 C8 18 E6:4D
666C:7A 18 ED 00 00 00 00 00:51
```

AMSAISIE

Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.

Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

Adresse	Codes	Somme de contrôle
8 FAO	00 00 00 00 00 00 00 00	2F



Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':', entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.

Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.

— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.

— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE''PENDU.BIN'',b,&8DDO, &10AC. Enfantin !

```
10 ' * AMSAISIE par Denis JARRIL *  [1660]
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):MODE 1:B [17671]
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:
PRINT" I pour changer l'adresse cou
rante":PRINT" S pour sauver les don
nees":PRINT" Tapez les caracteres s
ans espace ni      return (tout se f
ait automatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN           [1132]
80 IF T$<>"S" THEN 110 ELSE D=VAL(" [3318]
&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+6553
6
90 PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",N$:I [3394]
F N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
100 GOTO 50                         [384]
110 IF T$<>CHR$(127) THEN 130 ELSE  [7405]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
120 GOTO 60                         [390]
130 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
140 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
150 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
160 O$(I)=T$                        [592]
170 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
180 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
190 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
200 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```



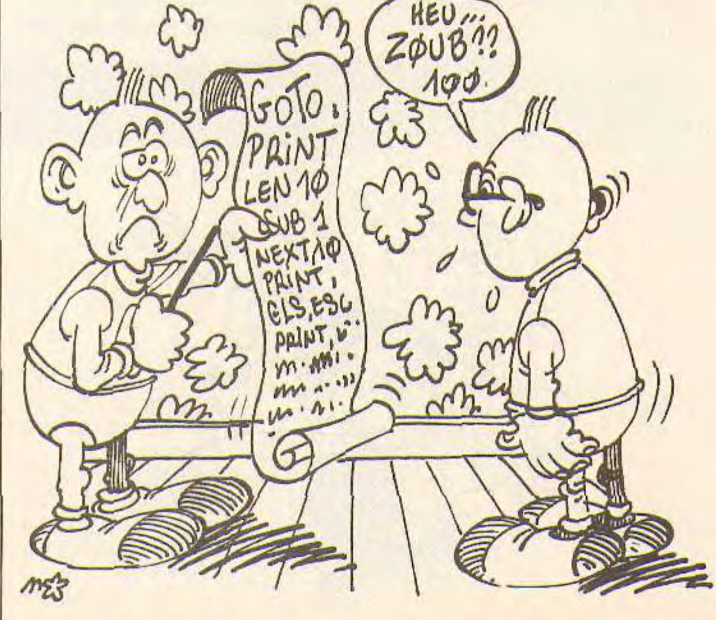
COLOR

Possesseurs de 6128, passez votre chemin ! Ce programme est tout particulièrement destiné aux utilisateurs de 464, inconsolables de l'absence de la fonction Basic 'FILL' sur leur appareil (remplissage de surfaces à contour fermé). Cette sous-routine, certes un peu lente (Basic oblige), fonctionne dans tous les modes. Il ne tient qu'à vous de nous proposer l'équivalent en langage machine.

Jean-Marc Boisgontier




```
1 FOR 1=0 TO 43                          [466]
2 READ a:POKE &9002+1,a:NEXT 1           [1905]
3 DATA &3a,&00,&91,&cd,&de,&bb,&c9,  [8317]
&11,&fe,&ff,&21,0,0,&cd,&f3,&bb,&21
,&00,&90,&be,&ca,&1a,&90,&c9,&11,0,
0,&21,0,0,&cd,&ed,&bb,&c3,&09,&90,&
c9,&cd,&11,&bc,&32,&50,&90,&c9
10 INK 0,1:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,9 [1914]
:CLS
20 MOVE 100,100:DRAWR 200,0,3:DRAWR [5680]
 0,200:DRAWR -200,0:DRAWR 0,-200:w=
3:MOVE 200,200:GOSUB 30000
30 MOVE 200,0:DRAWR 200,0,2:DRAWR 0 [4181]
,200:DRAWR -200,0:DRAWR 0,-200:w=2:
MOVE 250,150:GOSUB 30000
40 MOVE 300,300:DRAWR -100,-100,1:M [3081]
OVE 235,225:w=1:GOSUB 30000
50 MOVE 300,50:w=3:GOSUB 30000      [1441]
60 END                              [110]
30000 REM ************************* [1365]
*****
30010 REM *   Subroutine de coloria [1373]
ge   *
30020 REM *   pour cpc 464          [1174]
    *
30030 REM *   par jm Boisgontier    [765]
    *
30040 REM ************************* [1365]
*****
30050 REM *  entrer les lignes 1,2  [2850]
et 3*
30060 REM * tracer des contours fer [2081]
mes *
30070 REM *      choisir la couleur [2513]
    *
30080 REM *      de l encre : w     [1151]
    *
30090 REM * placer le curseur graph [3501]
ique*
30100 REM *   au milieu de la figur [1200]
e   *
30110 REM *         a colorier      [979]
    *
30120 REM * et lancer l execution p [2264]
ar   *
30130 REM *         gosub 30000     [1536]
    *
30140 REM ************************* [1471]
****
30150 CALL &9027:M=PEEK (&9050): h= [2948]
TESTR(0,0):POKE &9000,h:POKE &9100,
w:CALL &9002:v=1
30160 IF m= 0 THEN 30170 ELSE 30180 [1507]
30170 POKE &900A,252:v=2            [699]
30180 IF m=2 THEN 30190 ELSE 30200  [1138]
30190 POKE &900A,255:v=0.5          [696]
30200 DIM x(120):DIM y(120):DIM c(1 [1861]
20)
30210 x(0)=XPOS:y(0)=YPOS:k=0:i=0   [1946]
```




```
30220 c(0)=2:x(1)=x(0):y(1)=y(0)-2: [2284]
i=1:c(1)=-2
30230 FOR r=3 TO 100:x(r)=0:y(r)=0: [2597]
NEXT r
30240 MOVE x(k),y(k)                [845]
30250 IF TESTR(2*v,0)=h THEN 30250  [2722]
30260 xd=XPOS:yd=YPOS               [2807]
30270 GOSUB 30460                   [839]
30280 yg=YPOS:yg=YPOS:xg=x          [2055]
30290 MOVE xg,yg: p=-2:GOSUB 30560  [2002]
30300 IF e=1 THEN 30410             [1208]
30310 xg=x:yg=yg+c(k)               [1821]
30320 p=2:MOVE xd,Yd:GOSUB 30560    [1735]
```



```
30330 xd=x:yd=yd+c(k)                   [1252]
30340 IF xg>xd OR xg=xd THEN 30410  [2754]
ELSE 30350
30350 MOVE xd,yd: GOSUB 30460          [321]
30360 p(0)=x                            [547]
30370  IF x=xg THEN GOTO 30450 ELSE [2065]
 30390
30380 p(r)=x:r=r+1                      [736]
30390  IF TESTR(-2*v,0)<>h THEN 303 [2930]
90 ELSE 30400
30400 i=i+1:x(i)=XPOS:y(i)=YPOS:c(i [2381]
)=c(k):GOTO 30430
30410 k=k+1:IF x(k)=0 AND y(k)=0 TH [2473]
EN GOTO 30420 ELSE GOTO 30240
30420 ERASE x,y,c: RETURN               [456]
30430 IF TESTR(-2*v,0)<>h THEN 3044 [2217]
0 ELSE 30430
30440 x=XPOS: GOTO 30370                [588]
30450 xg=p(0):r=0:GOTO 30290           [1328]
30460 REM ************************** [1365]
*****
30470 REM ************************** [1365]
*****
30480 REM *     coloriage d une lign [1207]
e   *
30490 REM ************************** [1365]
*****
30500 CALL &9009                        [472]
30510 x=XPOS:  RETURN                  [1546]
30520 REM ************************** [1365]
*****
30530 REM *    recherche des extremi [1982]
tes *
30540 REM *    des lignes a colorier [2639]
   *
30550 REM ************************** [1365]
*****
30560 p=p*v: a=0:e=0:IF TESTR(-p,c( [2741]
k))<>h THEN 30570 ELSE 30600
30570 IF XPOS>xd THEN 30690            [1457]
30580 IF TESTR (-p,0)<>h THEN 30570 [2022]
 ELSE 30590
30590 x=XPOS+p:GOTO 30700              [1342]
30600 IF a>2 OR a=2 THEN 30610 ELSE [2063]
 30660
30610 IF TESTR(0,-c(k))=h THEN 3062 [2467]
0 ELSE 30650
30620 IF TESTR(-p,0)=h THEN 30630 E [2999]
LSE 30640
30630 MOVER p,0:GOTO 30650             [1210]
30640 i=i+1:x(i)=XPOS+p:y(i)=YPOS:c [2114]
(i)=-c(k):GOTO 30630
30650 MOVER 0,c(k)                      [998]
30660 a=a+1                             [725]
30670 IF TESTR(p,0)=h THEN 30600      [2060]
30680 x=XPOS:GOTO 30700                 [882]
30690 e=1                               [343]
30700 RETURN                            [555]
```

BLABLA TECHNOCRATIQUE

L'opacité de la réthorique technocratique est désormais à la portée de tous. La malice de ce programme, permet en effet à quiconque d'effarer son entourage par des soliloques abscons d'une profondeur abyssale. Tel un énarque au verbiage sibyllin, impressionnez le bon peuple par la virtuosité fallacieuse de votre langue de bois ; exemple :

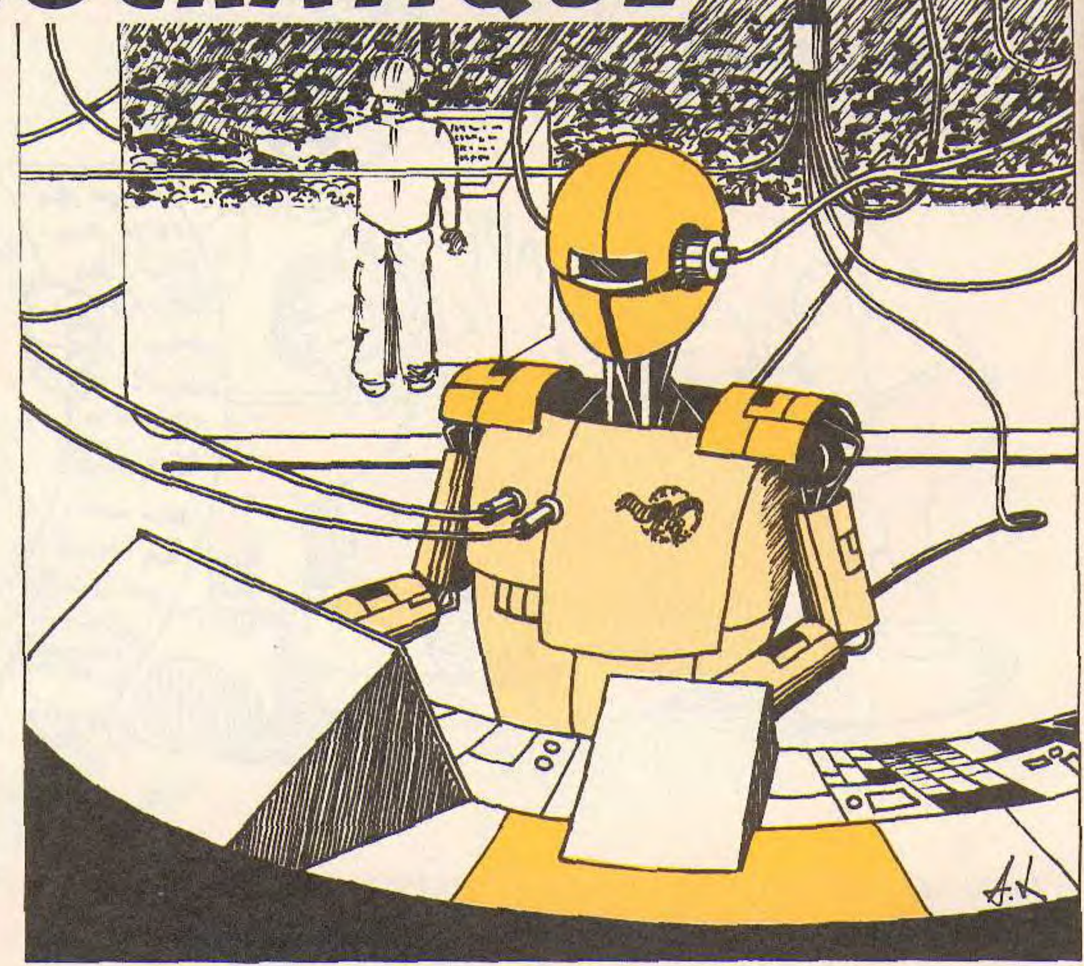
"Par contraste, la modification permanente de l'univers du discours, constitue la régulation des désaccords face aux paramètres de réussite."(!?).

Cette œuvre perfectible ne demande qu'à être adaptée à la sensibilité de chacun ; syndicaliste, homme politique, ecclésiastique, rédacteur en chef, etc. A la limite, ça fait peur...

L'utilisation est simple : il suffit de préciser le nombre de phrases désirées et d'appuyez sur une touche pour en afficher de nouvelles.

Nota : en ligne 140, le X̲ (mise des caractères en vidéo inverse) s'obtient par CTRL/X.

Laurent Masset



```
10 MODE 2                                 [513]
20 a1=14:b1=19:c1=13:d1=13:e1=12:f1 [2201]
=10:g1=10:p1=15
30 s$=" "                                 [303]
40 DIM a$(a1),b$(b1),c$(c1),d$(d1), [2511]
e$(e1),f$(f1),g$(g1),p$(p1)
50 RESTORE 410                            [721]
60 FOR i=1 TO a1:READ a$(i):NEXT i  [1064]
70 FOR i=1 TO b1:READ b$(i):NEXT i  [1026]
80 FOR i=1 TO c1:READ c$(i):NEXT i  [1157]
90 FOR i=1 TO d1:READ d$(i):NEXT i  [1502]
100 FOR i=1 TO e1:READ e$(i):NEXT i [1008]
110 FOR i=1 TO f1:READ f$(i):NEXT i [1532]
120 FOR i=1 TO g1:READ g$(i):NEXT i [2042]
130 FOR i=1 TO p1:READ p$(I):NEXT i [1549]
140 INPUT "X̲Nombre de phrases du di [4011]
scours:X̲ ";n
150 FOR i=1 TO n                          [456]
160 GOSUB 280                             [925]
170 a=1:b=5:GOSUB 380:l1=x                [1573]
180 a=1:b=5:GOSUB 380:l2=x                [1417]
190 IF l1<3 THEN 210                      [437]
200 PRINT p$(p2);", ";                    [711]
210 PRINT a$(a2);s$;b$(b2);s$;c$(c2 [1512]
);s$;
220 IF l2>3 THEN 240                      [538]
230 PRINT d$(d2);s$;e$(e2);s$;f$(f2 [1845]
);s$;g$(g2);
240 PRINT"."                              [532]
250 NEXT i                                [375]
260 CALL &BB06:CLS:GOTO 140               [1202]
270 END                                   [110]
280 REM---------------------------- [1753]
290 a=1:b=a1:GOSUB 380:a2=x               [2326]
300 a=1:b=b1:GOSUB 380:b2=x               [889]
310 a=1:b=c1:GOSUB 380:c2=x               [2002]
320 a=1:b=d1:GOSUB 380:d2=x               [2759]
330 a=1:b=e1:GOSUB 380:e2=x               [1395]
340 a=1:b=f1:GOSUB 380:f2=x               [1488]
350 a=1:b=g1:GOSUB 380:g2=x               [907]
360 a=1:b=p1:GOSUB 380:p2=x               [2547]
370 RETURN                                [555]
380 REM---------------------------- [1753]
390 x=INT((b-a+1)*RND+a)                  [1607]
400 RETURN                                [555]
410 DATA la complementarite des sce [1665]
narios contrastes
420 DATA l'orientation mieux negoci [4206]
ee des efforts de recherche
430 DATA le processus decisionnel o [5250]
```

```
rganise en direction par objectifs
440 DATA une strategie d'anticipati [3930]
on tenant compte des contraintes de
 charge
450 DATA l'operation de rupture ave [4855]
c la demarche normative
460 DATA la problematique instituti [4612]
onnalisee de la certification
470 DATA un processus complexe de c [3028]
ombinaison des logiques
480 DATA le concept de developpemen [2758]
t-par ailleurs polysemique
490 DATA la modification permanente [3694]
 de l'univers du discours
500 DATA l'interaction entre le pro [4746]
cessus d'information et l'environne
ment
510 DATA le contexte socio-economiq [4147]
ue des responsabilites hierarchique
s
520 DATA la mise en place d'un mana [1508]
gement participatif
530 DATA la programmation methodiqu [2358]
e des techniques de communication
540 DATA une mobilisation accrue de [3615]
s energies de realisation
550 REM--------------------------- [1753]
560 DATA determine,presuppose,se ca [4188]
racterise par,constitue,met en evid
ence
570 DATA objective,explique,montre  [4547]
que,suppose,corrobore,definit
580 DATA reduit,constitue,identifie [4878]
,implique,se concretise par
590 DATA provoque,remet en cause,pe [4656]
rmet de comprendre
600 REM--------------------------- [1753]
610 DATA les propositions directeme [2764]
nt deductibles des besoins
620 DATA une approche systemique de [1922]
s organisations
630 DATA la validation du modele co [1727]
nceptuel
640 DATA une orientation plus confo [3004]
rme aux efforts de recherche
650 DATA une meilleure consideratio [3545]
n des performances
660 DATA la description formelle de [3412]
s principaux elements constitutifs
670 DATA l'harmonisation complete d [2439]
es ressources
680 DATA une attitude expectative d [2625]
es partenaires
690 DATA la prise en compte realist [3406]
e des entites de dialogue
700 DATA une meilleure planificatio [5137]
n des projets de restructuration
710 DATA le renforcement des motiva [4615]
tions de decouverte
720 DATA la divergence fondamentale [3038]
 de la phase de concertation
730 DATA la regulation des desaccor [5904]
ds-face aux parametres de reussite
740 REM--------------------------- [1753]
750 DATA grace a une meilleure coop [2253]
eration
760 DATA au dela des esperances de  [1831]
realisation
770 DATA sans consideration des opp [2478]
ortunites
780 DATA par reference aux fonction [4368]
nalites propres
790 DATA selon une demande particip [2229]
ative
800 DATA d'apres un principe de rea [2543]
lite
810 DATA par la prise en compte des [2767]
 interets
820 DATA meme si persistent des cha [2605]
ngements de mentalite
830 DATA et si cela est possible    [854]
840 DATA au niveau du vecu          [965]
850 DATA de facon particulierement  [3233]
marquante
860 DATA par le caractere abstrait  [3874]
de la demarche
870 DATA par l'aspect dyssocial     [1269]
880 REM--------------------------- [1753]
890 DATA en supposant,en prenant ap [2913]
pui sur,en mettant en evidence
900 DATA en fixant,en assurant,en u [4548]
tilisant,en mobilisant,en favorisan
t
910 DATA en activant,controlant,ass [3023]
urant,privilegiant,renforcant
920 REM--------------------------- [1753]
930 DATA de maniere precise,dorenav [3049]
ant,de facon claire
940 DATA dans l'interet du plus gra [2244]
nd nombre
950 DATA pendant une periode de tra [3755]
nsition,suivant le meme processus
960 DATA a moyen et long terme,sur  [3075]
une courte periode
970 DATA pendant un certain laps de [3990]
 temps,a des fins de demonstration
980 REM--------------------------- [1753]
990 DATA la decentralisation progre [3592]
ssive des services
1000 DATA la transformation des val [3406]
eurs socio-individuelles
1010 DATA l'accroissement rapide et [5432]
 ineluctable des info-systemes
1020 DATA une harmonisation des obj [2879]
ectifs de competitivite performante

1030 DATA la necessaire cohabitatio [2605]
n des antagonismes
1040 DATA la synchronisation des ac [7496]
tivites au niveau des organisations
1050 DATA une synergie poussee des  [3266]
capacites de realisation
1060 DATA la normalisation des nouv [4746]
elles procedures de gestion
1070 DATA la mise en oeuvre priorit [2709]
aire des modeles de transition
1080 DATA une convergence dialectiq [4006]
ue des contraintes d'integrite
1090 REM-------------------------- [1659]
1100 DATA cependant,a priori,fondam [3761]
entalement,en revanche,par contrast
e
1110 DATA dans cet esprit,enfin,gra [4320]
ce a cela,desormais,ainsi,en effet
1120 DATA globalement,meme si,succi [3175]
nctement on peut dire que
1130 DATA il faut que soit pris en  [3320]
consideration
```



OFFSET

Faisant suite à notre brillant article du numéro 27 relatif à la mémoire écran des CPC (mieux vaut tard que jamais), abordons aujourd'hui un sujet de première importance concernant ladite mémoire : l'OFFSET.

Ce nom au demeurant barbare, dissimule une fonction à l'Amstrad, qui peut sembler déroutante à plus d'un titre. L'offset est la différence entre l'adresse courante de la mémoire écran et l'adresse écran définie par le système à l'initialisation. Cette définition obscure nécessite un brin de développement. Pour essayer de la mieux comprendre, tapez le (minuscule) programme ci-dessous sis.

```
10 REM Offset nul
20 MODE 2
30 LOAD « SCREEN », &C000
40 GOTO 40
```

Ce programme suppose bien entendu que vous disposiez, sur disquette ou cassette, d'un fichier binaire de 17 Ko représentant une image écran dans un mode quelconque. Vous constatez que le CPC a tout simplement chargé à l'écran l'image portant le nom SCREEN.BIN et vous êtes satisfait du résultat. Ajoutez maintenant la ligne :

```
15 LOCATE 1,25 : PRINT STRING$ (10,10);:LOCATE 1,1
```

Relancez le programme et ô surprise, ô étonnement ! votre super ordinateur a-t-il encore fait des siennes ? Voici votre belle image représentée en dépit du bon sens ! L'explication de ce phénomène pour le moins bizarre est en fait très simple.

384 Manquants !

Il est de notoriété publique qu'en mode 2, huit octets suffisent pour afficher un caractère à l'écran. Nous avons 25 X 80 caractères, soit 2 000 caractères affichables. Or, 2 000 X 8 octects. La RAM écran occupant normalement

16 384 octets (de &C000 à &FFFF), 384 octects manquent à l'appel.

Même chose en mode 1, où 16 octets pour un caractère, à raison de 1 000 (25 × 40) caractères, font 16 000 octets et en mode 0, où 32 octects pour un caractère, 500 (25 × 20) caractères affichables, font bel et bien 16 000 octets.

Que fabriquent ces 384 maudits octets ? A quoi servent-ils ? A rien apparemment, du moins en l'absence de scrolling. Donc, si vous estimez que votre application ne nécessite pas de scroll, rien ne vous empêche d'utiliser cet espace pour loger, par exemple, une petite routine en langage machine, ou bien des données. Toutefois attention. Ces 384 octets sont remis à 0 par le premier CLS venu, à moins qu'une routine CLS de votre cru n'épargne la zone en question. Quant à utiliser l'instruction MODE (ou la routine système BC0E), c'est complètement hors de question.

Cela dit, l'offset, ce n'est pas à proprement parler ces 384 octets. Reprenons notre petit programme (exemple) de tout à l'heure, mais sans la ligne 15. Après l'instruction MODE 2, la mémoire écran est totalement vidée, le curseur texte est repositionné en (1,1) et on se retrouve en mode 80 caractères par ligne. Dans ce cas, le premier octet situé en haut à gauche de l'écran a normalement pour adresse &C000. Or, après rajout de la ligne 15, &C000 se trouve remplacé par &FAD0. Pourquoi ? Parce que tout simplement, lors d'un scrolling de l'écran, ce n'est pas le « continu » de la mémoire qui est décalé, mais bien la mémoire elle-même.

OFFSET = &FAD0 - &C000 = &3AD0

Mode Alité

Cette astuce, obtenue par une action appropriée sur le contrôleur vidéo (le CRTC 6845), garantit une très grande vitesse de défilement (c'est d'ailleurs cette méthode qui est utilisée par la routine BC4D, à l'inverse de BC50, qui réalise un scrolling totalement logiciel). Les registres du 6845 concernés sont R12 et R13, s'occupant respectivement de fixer l'octet fort et l'octet faible de l'adresse de début de la mémoire écran. Essayez le programme suivant et contemplez le résultat :

```
10 MODE 2 : LOAD
« SCRENN »,&C000
20 FOR I = 0 TO 40
30 CALL &BD19: REM synchronisation balayage
40 OUT &BC00, 12:OUT BD00,I
50 NEXT I
60 GOTO 20
```

Il est bien évidemment possible d'obtenir la même chose en langage machine, soit par des instructions OUT, soit en passant par la routine système située en BC05 (HL doit contenir l'offset désiré, qui doit être obligatoirement divisible par 2). Pour mieux comprendre l'effet de cette routine, essayez, après divers scrollings horizontaux ou verticaux, d'appeler la routine BC0B, qui demande l'offset de la mémoire écran (en sortie, A contient l'octet le plus significatif de la mémoire écran, et HL l'offset courant).

Pour les Pros

Il est peu probable qu'au début, la plupart d'entre vous utilisent à bon escient cette particularité de l'Amstrad. Sachez toutefois qu'une action sur le contrôleur vidéo, est encore la méthode la mieux appropriée à la réalisation de jeux d'arcade et d'action. Citons comme référence *Tornado Low Level*, dont le scrolling multidirectionnel étonne encore le monde entier, ou plus récemment *Bob Winner*, qui atteint la quasi-perfection. Donc, nous ne saurions trop vous conseiller l'étude attentive de ce phénomène et son assimilation parfaite pour une utilisation optimum. Surtout, ne vous laissez pas envahir par le découragement si le résultat de vos efforts n'est pas à la mesure de vos espérances (comme en toute chose d'ailleurs).

S. Schreiber

INITIATION À WALBASIC

Ah ! Grapher sur PCW !

Vous l'aviez cru disparu dans la tourmente ? Vous avez été nombreux à vous demander ce qu'était devenue l'exploration de cette petite merveille, — j'ai nommé WALBASIC — que nous devons à un éditeur fou du PCW : Eric Walker, de WALDATA.

Ceux qui auront eu la patience de saisir la première démonstration en auront un aperçu : le titre de leur magazine préféré s'étala sur toute la surface de l'écran. Depuis, ce titre s'est étalé pour de bon, victime d'une procédure dont nos lecteurs ont eu quelques échos. C'est dommage, ce graphisme était appelé à de grandes aventures.

Back to the futur

Le dernier article, rappelons-le, abordait l'implantation en mémoire des routines CLS, MOVE, PLOT, TEST, DRAW, COLOR et MASK. Ce joli cadeau d'Eric Walker mettait un terme à l'absence de graphisme du PCW. Sept fonctions, ce n'est certes pas le Pérou (*Walbasic*, le vrai, en comporte plus de quarante !) mais cela permet déjà bien des choses.

Pour illustrer concrètement ce que peut désormais faire votre PCW, je vous propose sans plus tarder un petit programme graphique, un tracé d'histogrammes impensable avant l'ère nouvelle ouverte par Waldata.

Pour ceux qui n'auraient pas profité de l'occasion, — ou qui auraient égaré la revue — nous publions de nouveau le listing d'implantation. Une fois qu'il aura tourné et que le test d'erreur aura traqué les fautes de frappe, on pourra supprimer les lignes inutiles par un DELETE 90-110 ; en ligne 120, un WEND sera suffisant. Le programme gagnera légèrement en rapidité d'exécution. Il va de soi qu'il faudra le lancer avant toute application.

L'histogramme est certes un peu rudimentaire (il n'accepte que des nombres positifs et convertit les réels en entiers) mais il fonctionne parfaitement ; la largeur des colonnes et les espacements seront au besoin recalculés si le graphe dépasse la taille de l'écran. Je ne m'attarderais pas davantage sur le programme proprement dit : il est des plus classique, composé de boucles simples qu'un programmeur moyen aura vite fait de décortiquer.

Par la suite, nous affinerons cet histogramme en utilisant les différentes fonctions du *Walbasic* distribué dans le commerce.

Gare à la syntaxe

La syntaxe particulière de *Walbasic* exige que toute fonction lié à ce logiciel commence par la lettre W ou w et que les variables soient des entiers. Un DEFINT W est donc plus que recommandable.

CLS, la toute première fonction, est la clé du *Walbasic*. Non seulement elle efface l'écran — c'est moins lourdingue qu'une cascade de CHR$ — mais surtout, elle initialise les paramètres graphiques.

L'essentiel de l'histogramme est constitué de fonctions MOVE et DRAW, familières aux possesseurs de CPC. MOVE place le curseur graphique à un endroit précis de l'écran, au pied d'une colonne en l'occurence. DRAW trace une droite de la dernière position du curseur au point désigné. En l'absence d'une fonction FILL — que le *Walbasic* de Waldata possède néanmoins —, chaque colonne est dessinée par un va et vient de MOVE à DRAW. Malgré cette inélégance, le programme est d'une rapidité acceptable.

Deux autres fonctions sont utilisées dans notre programme : MASK permet le tracé des pointillés pour la représentation de la moyenne.

La syntaxe de MASK est un peu particulière : un segment de droite prélevé dans une matrice de caractère compte huit pixels. De droite à gauche, chaque pixel a une valeur de 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 ou 128. Un point éteint compte pour zéro. Un point allumé à droite vaut 1, à l'extrême gauche : 128. Il suffit de faire l'addition des valeurs de points allumés (1 + 4 + 16 + 64 par exemple pour un allumage de un point sur deux) pour obtenir l'effet souhaité. Essayez différentes valeurs pour wmsk en ligne 450 pour tester cette fonction.

COLOR peut prendre trois valeurs : 0, 1 ou 2. 0 trace en noir, 1 en vert. Dans le graphe, la valeur 2 permet le tracé en mode XOR : un pixel éteint est alors allumé, un pixel allumé est éteint. La moyenne de l'histogramme est ainsi mise en évidence quel que soit le fond sur lequel elle s'affiche.

Assurez-vous, lors de vos expériences, de bien passer par une variable commençant par W. Une valeur affectée à la fonction n'aurait aucun effet : CALL COLOR (2) a de fortes chances de vous renvoyer au CP/M voire même de planter la machine. *Walbasic* étant assez chatouilleux de ce côté, on ne saurait trop conseiller de sauvegarder un programme avant de le lancer (précaution élémentaire trop souvent négligée même par des programmeurs confirmés !).

TEST n'a pas été utilisé : cette fonction sert à détecter si un point est allumé ou éteint. La syntaxe est CALL TEST (Wx, Wy,Wc), Wc étant la couleur donnée en retour. L'autre, PLOT, allume un point et s'apparente de près à MOVE (qui n'allume rien du tout).

Dès maintenant, nanti de ces fonctions élémentaires et très rapides (elles font appel à de puissantes routines en assembleur), vous pouvez envisager d'autres applications (tracé de

Programme d'implantation des codes de Walbasic

```
0,B7,691
1220 DATA 28,05,47,CB,3B,10,FC,00,7 [ 2318 ]
B,AE,3AF
1230 DATA 00,77,C9,ED,43,2A,E6,CD,8 [ 2329 ]
2,D0,59F
1240 DATA 3E,C9,32,E3,D0,01,05,D1,C [ 2320 ]
D,5A,4EA
1250 DATA FC,E9,00,2A,2A,E6,77,23,A [ 2344 ]
F,77,4DF
1260 DATA C9,CD,D6,D0,7E,A3,C8,3E,0 [ 2360 ]
1,C9,62D
1270 DATA 7E,32,2C,E6,C9,CD,82,D0,F [ 2331 ]
3,01,59E
1280 DATA 21,D1,CD,5A,FC,E9,00,FB,C [ 2399 ]
9,EB,6AD
```

```
1290 DATA D5,·E5,E5,2A,18,E6,B7,ED,5 [ 2350 ]
2,E5,6A2
1300 DATA C1,FA,40,D1,2A,18,E6,EB,2 [ 2292 ]
2,18,519
1310 DATA E6,2A,1A,E6,E3,22,1A,E6,1 [ 2280 ]
8,08,435
1320 DATA 21,00,00,B7,ED,42,E5,C1,D [ 2278 ]
1,2A,4A8
1330 DATA 1A,E6,B7,ED,52,EB,F2,65,D [ 2330 ]
1,21,62A
1340 DATA 00,00,B7,ED,52,E5,D1,B7,E [ 2298 ]
D,42,592
1350 DATA 21,01,00,30,37,18,0A,D5,E [ 2218 ]
1,B7,318
1360 DATA ED,42,21,FF,FF,30,19,22,2 [ 2325 ]
A,E6,4C9
1370 DATA C5,AF,32,3B,D2,32,48,D2,2 [ 2319 ]
1,8F,4AF
1380 DATA D2,7D,32,4A,D2,7C,32,4B,D [ 2306 ]
2,E1,549
1390 DATA 18,2C,E5,2A,18,E6,09,22,1 [ 2282 ]
8,E6,37A
1400 DATA 2A,1A,E6,B7,ED,52,22,1A,E [ 2305 ]
6,E1,523
1410 DATA 22,2A,E6,C5,3E,EB,32,3B,D [ 2292 ]
2,32,491
1420 DATA 48,D2,21,BE,D2,7D,32,4A,D [ 2296 ]
2,7C,512
1430 DATA 32,4B,D2,E1,EB,AF,32,20,E [ 2288 ]
6,13,515
1440 DATA ED,53,22,E6,23,CD,4D,D2,2 [ 2304 ]
2,24,49D
1450 DATA E6,ED,53,26,E6,ED,4B,22,E [ 2337 ]
6,C5,637
1460 DATA D1,CB,3A,CB,1B,C5,ED,4B,2 [ 2374 ]
4,E6,5C3
1470 DATA 2A,26,E6,19,EB,2A,22,E6,B [ 2319 ]
7,ED,510
1480 DATA 52,30,07,19,EB,B7,ED,52,E [ 2288 ]
B,03,471
1490 DATA D5,3A,20,E6,B7,28,1D,2A,1 [ 2297 ]
8,E6,439
1500 DATA E5,D1,09,22,18,E6,E5,C1,0 [ 2306 ]
B,2A,4BA
1510 DATA 1A,E6,E5,CD,3B,D2,D1,2A,2 [ 2369 ]
A,E6,5CA
1520 DATA 19,22,1A,E6,18,1D,2A,1A,E [ 2301 ]
6,E5,37F
1530 DATA D1,09,22,1A,E6,E5,C1,0B,E [ 2332 ]
10 ' Définition des variables       [ 1948 ]
20 NL=1000:AD=&HD000:MEMORY &HCFFF  [ 2062 ]
30 ' Boucle d'implantation          [ 1695 ]
40 WHILE A$<>"FIN"                  [ 1053 ]
50 FOR I=0 TO 9                     [ 862 ]
60 READ A$:A=VAL("&H"+a$)           [ 1365 ]
70 CHK=CHK+A:POKE AD+I,A            [ 1483 ]
80 NEXT I:AD=AD+10:READ CHK$        [ 1709 ]
90 ' Test d'erreur                  [ 1136 ]
100 IF CHK<>VAL("&H"+CHK$) THEN PRI [ 5445 ]
NT:PRINT "Erreur dans les DATAs en
ligne ";NL:STOP
110 PRINT CHR$(13);"Ligne en cours  [ 3415 ]
de traitement: ";NL
120 CHK=0:NL=NL+10:WEND             [ 1429 ]
130 ' Initialisation                [ 1308 ]
140 DEFINT W:POKE &HF2E7,&HC9       [ 1767 ]
150 cls=&HD000:MOVE=CLS+3:PLOT=MOVE [ 5865 ]
+3:TEST=PLOT+3:DRAW=TEST+3:COLOR=DR
AW+3:MASK=COLOR+3
160 'Datas                          [ 587 ]
1000 DATA C3,15,D0,C3,B4,D0,C3,BF,D [ 2310 ]
0,C3,704
1010 DATA E9,D0,C3,13,D1,C3,3B,D0,C [ 2336 ]
3,0E,5FF
1020 DATA D1,0E,02,1E,1B,CD,05,00,0 [ 2279 ]
E,02,1FC
1030 DATA 1E,66,CD,05,00,CD,5A,FC,C [ 2312 ]
2,00,43B
1040 DATA AF,21,14,E6,06,18,77,23,1 [ 2269 ]
0,FC,38E
1050 DATA 3E,FF,32,2C,E6,3E,01,18,0 [ 2287 ]
1,7E,357
1060 DATA 32,14,E6,B7,20,06,3E,2F,0 [ 2243 ]
6,A6,322
1070 DATA 18,0E,FE,01,20,06,3E,B6,0 [ 2237 ]
6,00,245
1080 DATA 18,04,3E,AE,06,00,32,E5,D [ 2240 ]
0,32,327
1090 DATA D6,D2,32,A6,D2,78,32,E6,D [ 2292 ]
0,32,5E4
1100 DATA D7,D2,32,A7,D2,C9,4E,23,4 [ 2299 ]
6,C5,599
1110 DATA EB,5E,23,56,E1,C9,ED,5B,1 [ 2341 ]
8,E6,5B2
1120 DATA 18,04,ED,5B,1A,E6,73,23,7 [ 2272 ]
2,C9,435
1130 DATA CD,6A,D0,22,20,E6,ED,53,2 [ 2301 ]
2,E6,577
1140 DATA EB,E5,D5,11,00,01,B7,ED,5 [ 2295 ]
2,38,4E5
1150 DATA 08,E1,D1,F1,0E,02,C3,E7,F [ 2299 ]
2,E1,638
1160 DATA E5,11,D0,02,B7,ED,52,38,0 [ 2300 ]
8,E1,4DF
1170 DATA D1,F1,0E,01,C3,E7,F2,E1,D [ 2337 ]
1,C9,6E8
1180 DATA CD,82,D0,22,18,E6,ED,53,1 [ 2329 ]
A,E6,57F
1190 DATA C9,CD,82,D0,22,18,E6,ED,5 [ 2310 ]
3,1A,562

1200 DATA E6,AF,32,E3,D0,01,D6,D0,C [ 2326 ]
D,5A,648
1210 DATA FC,E9,00,C9,CD,EF,D2,1E,8 [ 2360 ]
B,ED,585
1540 DATA 5B,18,E6,D5,CD,3B,D2,D1,2 [ 2344 ]
A,2A,52D
1550 DATA E6,19,22,18,E6,D1,C1,0B,7 [ 2293 ]
8,B1,4E5
1560 DATA 20,9F,E1,22,1A,E6,E1,22,1 [ 2286 ]
8,E6,4C3
1570 DATA C9,EB,E5,D5,69,60,B7,ED,5 [ 2361 ]
2,4D,67A
1580 DATA 44,03,E1,D1,EB,CD,BE,D2,C [ 2388 ]
9,C5,6CF
1590 DATA EB,06,01,7C,B7,20,09,7A,B [ 2319 ]
D,38,3BD
1600 DATA 05,65,2E,00,06,09,7B,95,7 [ 2275 ]
A,9C,2CD
1610 DATA 38,05,04,29,30,F6,3F,3F,7 [ 2263 ]
8,44,2CA
1620 DATA 4D,21,00,00,3D,20,03,18,1 [ 2183 ]
7,29,126
1630 DATA F5,78,1F,47,79,1F,4F,7B,9 [ 2300 ]
1,7A,440
1640 DATA 98,38,05,57,7B,91,5F,2C,F [ 2293 ]
1,3D,3F1
1650 DATA 20,E9,37,C1,C9,C5,CD,EF,D [ 2361 ]
2,1E,63B
1660 DATA 80,C1,B7,28,07,C5,47,CB,3 [ 2276 ]
B,10,449
1670 DATA FC,C1,3A,2C,E6,57,7A,A3,A [ 2344 ]
E,00,52B
1680 DATA 77,7B,FE,01,20,08,7A,11,0 [ 2262 ]
8,00,2AC
1690 DATA 19,1E,01,57,CB,0B,0B,79,B [ 2281 ]
```

```
0,20,2B9
1700 DATA E7,C9,C5,CD,EF,D2,1E,80,B [ 2353 ]
7,28,680
1710 DATA 05,47,CB,3B,10,FC,C1,16,8 [ 2308 ]
0,3A,3EF
1720 DATA 2C,E6,A2,28,04,7B,AE,00,7 [ 2322 ]
7,7D,3FD
1730 DATA CB,0A,E6,07,28,07,2B,0B,7 [ 2278 ]
8,B1,350
1740 DATA 20,E9,C9,D5,11,37,FD,19,D [ 2319 ]
1,18,4EE
1750 DATA F2,7B,2F,5F,E5,4D,CB,23,C [ 2361 ]
B,12,4F8
1760 DATA 21,00,B6,19,5E,23,56,CB,2 [ 2265 ]
3,CB,380
1770 DATA 12,7B,6F,E6,F0,5F,7D,E6,0 [ 2374 ]
F,CB,56E
1780 DATA 3F,83,5F,E1,7D,E6,F8,6F,1 [ 2352 ]
9,79,55E
1790 DATA E6,07,C9,00,00,00,00,00,0 [ 2186 ]
0,00,1B6
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0 [ 2190 ]
0,FIN,0F
```

lignes, de cercles, encadrements...). Les seules contraintes étant :
— le lancement préalable du listing d'implantation ;
— l'utilisation, au début de chaque programme, des lignes 50 et 60.

Un « tiens » vaut mieux que deux « tu l'auras »...

Mais que diriez-vous de vous procurer *Walbasic*, le logiciel ? PLOT MOVE et les autres vous suffisent ? C'est vrai qu'elles ouvrent bien des perspectives. Mais, dans les numéros à venir, nous verrons des fonctions autrement plus puissantes, les possibilités de créer des fenêtres dignes d'un Mac, des icônes, des polices de caractère — écrites en tous sens, en plusieurs tailles — des tas d'autres choses encore. Pourquoi priver votre PCW de telles possibilités ? On a tellement dit de mal de la pauvreté graphique de cette machine que vraiment, c'est le moment de contredire cette réputation maintenant dépassée. Ce qu'il vous en coûtera ? 6 400 octets. Les 25 000 et quelques restants seront plus que suffisant pour développer des programmes d'enfer, quitte à les scinder le cas échéant.
Alors, à vos *Walbasic*, et à très, vraiment très bientôt pour de nouvelles aventures graphiques !

Bernard Jolivalt

Programme de dessin d'histogrammes

```
10 'Histogramme à barres pour PCW   [ 2199 ]
20 '(c) Bernard JOLIVALT, 1988      [ 1798 ]
30 '     sur WALBASIC  de  W A L D A [ 2129 ]
 T A
40 '                                [ 171 ]
50 DEFINT w:POKE &HF2E7,&HC9        [ 1719 ]
60 CLS=&HD000:MOVE=CLS+3:PLOT=MOVE+ [ 5817 ]
3:TEST=PLOT+3:DRAW=TEST+3:COLOR=DRA
W+3:MASK=COLOR+3
70 DEF FNCU$(li,col)=CHR$(27)+"Y"+C [ 3331 ]
HR$(32+li)+CHR$(32+col)
80 ci$=CHR$(27)+"p":cn$=CHR$(27)+"q [ 1942 ]
"
90 cu$=CHR$(27)+"e":cux$=CHR$(27)+" [ 2028 ]
f"
100 CALL CLS                        [ 719 ]
110 INPUT "Nombre de données à entr [ 2712 ]
er: ",N
120 INPUT "Largeur de la colonne:   [ 2479 ]
  ",L
130 INPUT "Largeur de l'espacement: [ 2566 ]
  ",E
140 DIM T(N)                        [ 674 ]
150 PRINT CHR$(27)+"0"              [ 1213 ]
160 PRINT "Entrez vos";N;"valeurs:" [ 2359 ]
;
170 FOR I=1 TO N                    [ 935 ]
180 PRINT TAB(27);USING "###";I;:PR [ 3404 ]
INT ": ";:INPUT "",T(I)
190 NEXT I                          [ 610 ]
200 GOSUB 500:GOSUB 620             [ 1369 ]
210 CALL CLS                        [ 721 ]
220 PRINT cux$;                     [ 944 ]
230 ' *** Tracé ordonnée/abscisse:  [ 2213 ]
240 wx=8:wy=9:CALL MOVE(wx,wy)      [ 1987 ]
250 wx=719:CALL DRAW (wx,wy)        [ 1764 ]
260 wx=8:wy=9:CALL MOVE(wx,wy)      [ 1989 ]
270 wy=255:CALL DRAW(wx,wy)         [ 1730 ]
280 ' *** Tracé de l'histogramme:   [ 2042 ]
290 IF MAXIMUM>=240 THEN COEFF=240/ [ 2699 ]
MAXIMUM
300 wx=wx+1:wy=9                    [ 1034 ]
310 CALL MOVE(wx,wy)                [ 1283 ]
320 FOR nbval=1 TO N                [ 1230 ]
330 FOR larg=1 TO L                 [ 1152 ]
340 wx=wx+1                         [ 686 ]
350 IF MAXIMUM<=240 THEN wgrf=INT(T [ 4943 ]
(nbval))+9 ELSE wgrf=INT(T(nbval)*C
OEFF)+9
360 CALL MOVE(wx,wy):CALL DRAW(wx,w [ 2574 ]
grf)
370 NEXT larg                       [ 831 ]
380 FOR esp=1 TO E                  [ 1088 ]
390 wx=wx+1                         [ 691 ]
400 NEXT esp                        [ 763 ]
410 NEXT nbval                      [ 903 ]
420 PRINT FNCU$(32,1)"TOTAL: ";tota [ 3494 ]
l;"      Moyenne: ";moy;
430 ' *** Tracé de la moyenne:      [ 1804 ]
440 IF MAXIMUM>=240 THEN moy=moy*CO [ 2489 ]
EFF
450 wmsk=177:wcolor=2               [ 1366 ]
460 CALL MASK(wmsk):CALL COLOR(wcol [ 2513 ]
or)
470 wx=9:wy=ROUND(moy)+9:CALL MOVE( [ 2754 ]
wx,wy)
480 wx=719:CALL DRAW(wx,wy)         [ 1737 ]
490 WHILE INKEY$="":WEND:PRINT cu$; [ 4148 ]
:PRINT FRE(""):ERASE T:GOTO 90
500 ' *** Validation des données:   [ 2077 ]
510 VALID=N*(L+E)                   [ 1000 ]
520 IF VALID<710 THEN 610           [ 1456 ]
530 PRINT ci$;cux$                  [ 1124 ]
540 PRINT FNCU$(4,0)" Graphe trop l [ 3829 ]
arge. Recalcul en cours ";
550 PRINT cn$                       [ 796 ]
560 WHILE VALID>=710                [ 1239 ]
570 L=L-1:E=E-1                     [ 846 ]
580 IF H<=1 THEN H=1:IF E<=1 THEN E [ 2174 ]
=2
590 VALID=N*(L+E)                   [ 1008 ]
600 WEND                            [ 484 ]
610 RETURN                          [ 663 ]
620 ' *** Détermination du maximum: [ 2263 ]
630 MAXIMUM=T(1)                    [ 1002 ]
640 FOR I=2 TO N                    [ 938 ]
650 IF MAXIMUM>T(I) THEN 670        [ 1728 ]
660 MAXIMUM=T(I)                    [ 1029 ]
670 NEXT I                          [ 613 ]
680 ' *** Moyenne et total:         [ 1621 ]
690 FOR I=1 TO N                    [ 942 ]
700 total=total+T(I)                [ 1301 ]
710 NEXT I                          [ 608 ]
720 moy=ROUND(total/N,2)            [ 1571 ]
730 RETURN                          [ 666 ]
```



Q : Fidèle lecteur d'Am-Mag, je désirerais savoir quelle est l'utilité d'une carte-joystick pour le PC 1512. Est-il également possible d'adapter un doubleur de joystick sur cet ordinateur ?
Vincent Rocher, Sablé

R : Connecter une carte-joystick pour le PC 1512 est à la fois indispensable et inutile... Je m'explique : le port joystick du PC Amstrad n'est absolument pas conforme à la « norme » IBM. De fait, la plupart des jeux existant sur le marché ne reconnaissent pas les joysticks Amstrad, et obligent donc à jouer au clavier. A moins de posséder une de ces fameuses cartes-joystick.
Toutefois, les joysticks obéissant à cette norme, ne sont absolument pas fiables, et surtout très chers. Il vous revient donc de voir si vous désirez réellement acquérir une telle carte.
Enfin, il existe effectivement des dédoubleurs de joystick adaptables au PC, mais qui ne se sont d'aucune utilité, les jeux ne proposant pas, ou que très rarement, l'option « jeu à deux joysticks ».

Q : Cher AM-Mag, je possède un CPC 6128 et le logiciel The Advanced OCP Art Studio, dont je suis très content... à un détail près : comment faire pour récupérer sous Basic ou même assembleur, le fichier palette (.PAL) sauvegardé en même temps que l'image ?
P. Laurent, Deuil-La-Barre

R : Vous n'êtes pas le seul à poser cette question ; c'est par dizaines que nos lecteurs se bousculent au portillon, au téléphone et à la poste, en espérant y trouver une réponse. Hélas, dans l'état actuel de nos connaissances, il m'est impossible de vous répondre. Toutefois, le problème est en cours d'étude, et ne devrait pas trop tarder à être résolu. Patientez donc encore un peu...

Q : Monsieur, possédant un CPC 6128 depuis un an, je me suis intéressé dès sont acquisition au langage machine.
Développant maintenant une application assez spécifique, un problème se pose à moi : comment lancer un programme Basic précédemment chargé grâce aux routines BCD7, BC83 et BC7A, et ceci, bien évidemment, sous assembleur ? Faut-il modifier les pointeurs de début, de longueur ou de fin du programme Basic, et si oui, à quelles adresses ? De même, une fois l'exécution du programme Basic terminée, le programme en langage machine peut-il espérer « reprendre la main » ? En espérant recevoir une réponse à ce courrier, je souhaite longue vie à votre enrichissant magazine, que je dévore chaque mois avec passion.
François Ferrarri, Abbeville

R : Cher François, je dois avouer avoir été légèrement surpris par cette question ! Alors que la plupart des programmeurs chargent d'abord un programme Basic, duquel ils appellent des routines en assembleur, vous, vous faites exactement l'inverse. Je dois reconnaître ne pas très bien saisir le but de cette démarche... A mon sens, vous vous compliquez la vie pour pas grand chose. Je suppose en effet, que l'utilité du Basic dans votre application vient du fait de la facilité de ce langage à traiter les nombres à virgule flottante... Il serait donc préférable pour vous (et surtout beaucoup plus facile) de construire le corps de votre programme en Basic, et d'appeler quand besoin est, votre programme assembleur, avec un passage de paramètre(s) adéquat...

Q : Utilisateur d'un CPC 6128, j'ai « découvert » un truc (que d'autres lecteurs connaissent peut-être déjà ?), que je vous livre : lorsqu'un programme Basic est en mémoire, taper en mode direct :
OPENOUT « Nom du fichier » : LIST #9: CLOSEOUT
le résultat étant un fichier ASCII contenant le listing du programme. Ce fichier peut ensuite être lancé par le classique RUN « nom de fichier », mais surtout, peut être lu ligne par ligne grâce à la combinaison des instructions OPENIN, INPUT #9, etc. Il devient alors extrêment facile de comparer deux programmes !
Bertrand Laigle, Chatou

R : Rien à redire sur ce petit truc, si ce n'est que le même résultat est obtenu de manière encore plus simple, par une seule instruction (toujours en mode direct) :
SAVE « Non de fichier »,A...

Q : Possédant un Amstrad CPC 6128 et une imprimante laser centronic couleur, je voudrais savoir si je puis sans problème connecter l'une à l'autre ?
S. Acoca

R : En théorie, rien ne s'oppose à un tel branchement, le CPC étant d'origine pourvu d'une prise centronic (à moins que votre imprimante aille « piquer » de la mémoire à l'ordinateur auquel elle est branchée, comme certaines le font ; si tel est le cas, oubliez tout de suite l'idée de connexion : elle nécessite au minimum 1 Méga-octet de mémoire pour fonctionner correctement !). C'est au niveau de l'exploitation de votre imprimante que des problèmes peuvent se poser. En effet, toute imprimante doit être pilotée par logiciel pour être utilisable avec micro-ordinateur. Dans le cas du CPC, un programme en ROM se charge d'envoyer, le plus simplement du monde, les données à la prise imprimante. On appelle un tel programme un « driver d'imprimante ». Seulement, toutes les imprimantes ne fonctionnent pas de la même manière, à fortiori les imprimantes laser. Il vous reviendra donc la tâche ingrate d'écrire vous-même un « driver », tâche qui exige de solides connaissances en langage machine et du matériel que l'on utilise...

Q : Vous ayant posé une question il n'y a pas longtemps, question à laquelle vous avez répondu avec beaucoup de précision, je me permets de vous en reposer une ou deux. D'abord, j'aimerais que vous me conseilliez un livre traitant du Basic Amstrad, car bien que je fasse de l'informatique depuis presque deux ans, je n'ai pas progressé d'un pouce. Je recherche également un bon jeu d'échecs. Lequel me conseilleriez-vous? Enfin, à quoi servent les datas à l'intérieur d'un programme? Bien que lisant et relisant le manuel avec assiduité, je ne sais toujours pas utiliser cette instruction. D'avance, merci.
Alexis Hénaux, Chenôve

R : A tous ceux qui me posent la question, je réponds que pour bien apprendre le Basic Amstrad, rien ne vaut le manuel de l'utilisateur; il est en effet clair, concis et précis. Si toutefois il ne sufffisait pas, Micro-Application a édité, en son temps, toute une série de livres traitant de ce sujet (Bien débuter sur Amstrad CPC, Le livre du Basic Amstrad, et pour aller plus loin, La bible de l'Amstrad CPC). D'autres éditeurs, tels PSI ou Sybex, proposent eux aussi une pléiade d'ouvrages sur le Basic Amstrad. Quant au jeu d'échecs, il en existe plusieurs, parmi lesquels on peut retenir « Colossus Chess IV », « ChessMaster 2000 » et « Psion Chess ». Ce sont là les meilleurs.
Enfin, l'instruction DATA. Elle sert à inclure, au sein d'un programme, des données que l'on pourra lire à loisir (grâce à l'ins-

truction Read). Ainsi, il est par exemple possible de donner des valeurs à un grand nombre de variables (notamment les tableaux, obtenus avec l'instruction Dim) très facilement.

Q : Ayant beaucoup apprécié, dans votre numéro 31, l'enquête sur les mouvements anglais, et notamment les fanzines, il m'est venu à l'idée d'en faire un moi-même, sur disquette. Seuls deux problèmes se posent à moi: a-t-on le droit de tester les jeux, ou bien faut-il l'autorisation de l'éditeur? Et comment faire pour avoir des correspondants à l'étranger (Grande-Bretagne, Espagne, RFA, etc.)?

Benoît Vandangeon, Doué-la-Fontaine

R : Merveilleuse idée que de créer un fanzine sur disquette, mais ce n'est pas si simple que ça... Il faut d'abord... avoir des choses intéressantes à dire... Combien de nouveaux journaux, et pas seulement concurrents, sont-ils apparus sur le marché de la presse informatique récemment, qui ne sont guère intéressants?
Il n'y a aucun droit, aucune autorisation à demander à qui que ce soit pour tester un logiciel quelconque, et faire paraître le résultat de ce test. La seule restriction étant que ledit logiciel soit un original acheté ou donné par l'éditeur lui-même.
Trouver des correspondants à l'étranger n'est pas chose aisée. La meilleure chose à faire est de commencer tout seul le fanzine, et par la suite seulement, de prendre contact avec les éditeurs de fanzines étrangers, en vue d'échanges d'articles - réciproques bien entendu. Bonne chance quand même!

Q : En replongeant dans mes vieux numéros d'Amstrad Magazine, je me suis aperçu que vous aviez publié, il y a environ un an, un programme de CAO écrit en Turbo-Pascal. Ce type d'applications m'intéresse au plus haut point. Hélas, ma collectiion d'Amstrad Magazine étant incomplète, il me manque certains bouts de ce programme, et de l'article l'accompagnant. Je m'adresse donc à vous pour savoir par quel moyen je peux me procurer les numéros manquants.

Pierre Erard, Ambérieu-en-Bugey

R : Tous les anciens numéros d'Amstrad Magazine ou d'Am-Mag (à l'exception des deux ou trois premiers) sont commandables directement chez nous au tarif normal, par chèque de 20 F par numéro demandé.

Q : Je possède Discology version 5.0, et désire m'en servir pour effectuer des copies de sauvegarde de mes logiciels (jeu et utilitaires). Mon problème est le suivant: est-il possible, grâce à Discology, de mettre plusieurs programmes copiés sur une seule disquette, pour des raisons évidentes d'économie?

Alain Reigner, Tours

R : En ce qui concerne les jeux, non: la protection des éditeurs oblige à n'avoir qu'un jeu par disquette, ou plutôt par face de disquette. Les utilitaires sont eux rarement protégés contre la copie, et il est possible d'en mettre plusieurs sur une même disquette, par une simple copie de fichiers.

LA BOURSE A L'AVIS

Eh oui, votre avis nous est plus que nécessaire pour perfectionner encore davantage votre magazine d'élection. Grâce à quelques réponses précises, c'est un véritable dialogue qui s'ouvrira entre nous. Les dix premières réponses parvenues à la rédaction recevront un logiciel surprise.

A : le contenu rédactionnel vous a-t-il semblé :	5	4	3	2	1
B : même question pour la présentation :	5	4	3	2	1
C : Idem pour la couverture :	5	4	3	2	1

L'annotation 5 correspond à la plus forte note. En un mot comme en cent, un 5 veut dire "super"...

D : citez et notez les trois articles ou informations qui vous ont le plus intéressé :

Titre	N°page	Note /10

E : citez et notez les trois articles qui vous ont le moins intéressé :

Titre	N°page	Note /10

Envoyez vos réponses
à Am-Mag
5/7, rue de l'Amiral
Courbet
94160 St-Mandé

F : quels thèmes aimeriez-vous découvrir dans nos prochains numéros ? ....
....

G : êtes-vous lecteur: ❑ fidèle ❑ occasionnel ❑ abonné ❑ nouveau venu ❑ depuis moins d'un an ❑ depuis moins de 6 mois

Nom : .... Prénom : .... Téléphone (facultatif) : ....
Age : ❑ - de 14 ans ❑ de 14 à 18 ans ❑ de 18 à 25 ans ❑ de 25 à 35 ans ❑ + de 35 ans
Adresse : ....

PETITES ANNONCES

ACHATS

Urgent achète lecteur Jasmin AMSD+ et cordon pour 6128 bon état. Prix à débattre. Tél.: 54.34.53.56., demander Laurent, après 18h30.

Achète clavier CPC 6128 ou 664. S'adresser à Rey Christian, 20 rue Flacelière, 21250 Seurre. Tél.: 80.21.10.14.

Achète CPC 6128 couleur + logiciels + joystick + magazines : 3 000F maximum. Tél.: (1) 47.36.81.43. après 19 h 00.

Achète 6128 coul. 2 500 F maxi, paiement comptant. Echange log éducatifs contre 400 log. Cherche échange log. PC 1512 possède 150 prog jeux et util. Tél.: 23.70.21.93., après 20h.

Recherche pour CPC 6128 logiciel de Cauldron I. Faire offre M. Snorowski Edouard, B.P. 58, 63307 Thiers cedex.

Achète 6128 couleur, prix maxi jus. 3 000 F. Tél.: 46.70.36.39., après 21h, demander Victor, préférence dans la région parisienne.

Achète 900 F lecteur de disk 3" DD1, exige bon état! Olivier Dorme, 2 rue de Gonelle, 06560 Valbonne. Tél.: 93.65.29.79.

Urgent! Cherche PCW 8256 ou 8512 + imprimante, maxi 2 000 F, sans logiciel. Ile de France. Contacter François au 40.26.46.91, Paris.

DIVERS

CPC 6128 ch. correspondants pour échange programmes (jeux et utilitaires) sur disquettes. Bastien Denis, 5 rue des deux Nied, 57220 Condé-Northen.

Echange logiciels disks 3". Possède Rimrunner, Victory road, Side Arms, écrire à Gay Olivier, 2 rue des Citées, Arc les Gray, 70100 Gray.

Cherche schéma et logiciel pour les ROM d'extension pour 6128. Ecrire à Cabon Yves, 41 rue Saint Suffren, 13006 Marseille.

Vds pour 6128 ampli stéréo 150 F et divers lecteurs 3"1/2 adaptés et complets. Raphael (1) 43.72.64.64. (répondeur).

Cherche réponses entières de Qin urgent, Top secret, Combat school, ou bien des plans, ou des vies infinies sur CPC 6128, merci. Romuald.

Echange logiciels disk 6128 jeux et utilitaires (Fer et flamme...). Ecrire: F. Taton, 18 rue Louis David, 93170 Bagnolet. Tél.: 34.16.02.04.

Echange protection inédite pour fichier basic contre 2 disks 3" pleins ou 50 F. M. Devimal, 22 rue Baudinot, 71120 Charolles. Tél.: 85.24.04.39.
Echange nbx logiciels disquettes. Envoyer liste à Philippe Sallet, 3 rue des Granges, 42160 Bonson. Tél.: 77.55.46.05.

A temps partiel, recherche travaux de saisie texte, fichier, permanence téléphonique, etc. Possède PC 1512. Tél.: 43.51.00.49., le soir.

Cherche Amstrad CPC 6128 couleur en parfait état. Tél.: 60.22.32.14.

Cherche correspondant sérieux et rapide pour échange sur CPC 6128. Alain Magner, 47 Grande rue de Pissefontaine, 78510 Triel sur Seine.

Echange nbx jeux et utilitaires sur disks 3" (Gryzor, Trantor, etc). Envoyer liste à S. Berogin, 18 rue de la Liberté, 54300 Chanteheux (réponse assurée).

Gagnez beaucoup d'argent, travail à domicile. Doc contre 1 env timbrée à votre nom à M. Letournel, 17 allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

Création à Paris 19 du club Sritel, init et perf aux langages évolués sur CPC, Fortran, C, Pascal etc. Tél.: (1) 46.07.88.57., après 18 h.

PCW cherche contacts pour échange astuces et logiciels : Eric Lecointe, 1240 boulevard de la Paix, 14200 Hérouville Saint Clair Tél.: 31.94.68.33.

Echange nbx jeux logiciels et news sur 6128. Envoyez liste et adresse à Janssen Cédric, Les Drugeres, 74340 Samoens.

CPC 6128 recherche contacts et échanges sur 6128, réponse assurée. C Du Peyrat, bât A1, 75 bis rue de la Chevalerie, 37100 Tours.

CPC 6128 échange logiciels, recherche jeux, utilitaires, gestion, applications pro. Tél.: 42.87.32.15 à Jeff, rapide et sérieux. A vos téléphones!

Ch pour 6128 log éducatifs pour jeunes enfants (lire, compter, dessin) A acheter ou échanger. Tél.: 32.29.97.95. à M. Cernay, 235, rue de Plaisance, 27160 Breteuil.

Rech corresp pour éch sur 6128. Réponse assurée . Envoyer liste à Fatiha Bondab, 12 allée verte, 93200 St Denis. Possède news.

Vous possédez un CPC, certains logiciels vous ennuient. Venez avec votre minitel sur Ministrad 24 h/24. Trucs, pokes, BAL au 80.21.08.78.

Echange nbx logiciels pour 6128, possède news. Réponse assurée. Envoyez liste à Rey Christian, 20 rue Flacelière, 21250 Seurre.

Ech jeux sur 6128 , possède news (Phantis, Bedlam). Ecrire à Coustal Christophe, 10 rue des Lys, 11100 Narbonne ou tél.: 68.32.68.31.

Echange prologiciels et recherche prologiciels comptabilité multisociétés. Tél.: 30.32.00.40 (compatible IBM PC).

Cherche réalisateur interface disquette 3 ou 5 pouces pour CPC 464. Récompense, contacter après 20 heures : 84.21.00.52.

Echange nbx logiciels sur 3 pouces ou 5 1/4. Ecrire Bonesire Philippe, rue Pieruennes 11, 5300 Cinev, Belgique.

Possesseur 1640 EGA recherche contacts pour échanges divers. Tél.: 31.92.48.43., dpt 14.

Echange voiture radio commandée thermique piste (nombreux accessoires, 2 moteurs etc) contre 5"1/4 Jasmin pour 6128. Tél.: 56.86.66.64.

CPC, vendez vos logiciels à vos prix ou achetez les à prix dérisoires. Doc contre quatre timbres. Garrido carlos, BP 626, 69239 Lyon cédex 02.

Venez avec votre minitel vous connecter sur Amstrad Tel 95. Pokes, vies infinies, messageries, etc. Tous les jours 24 h/24 au 16 (1) 34.22.09.22.

Echange lunette astro diamètre 60 F.800 + 3 occ H18, H8, H6 + chercheur 6X24 + adapt photo + monture azimutale (TBE), contre CPC 464 couleur. Tél.: 47.40.13.27., heures des repas.

VENTES

Vends disks 3" pleines de jeux, cause changement de format, par 10 port compris: 300F. Tél.: 92.54.14.91., Lamic Patrick, le Chêne, 05130 Tallard.

A saisir CPC 464 couleur + lecteur de disk DDI + joystick + 17 disks + 20 cassettes + interface télévision + logiciels + revues. Le tout 3 500 F. Tél.: 43.32.56.28.

Vds impr Citizen 120 D (09/87) garantie 09/89 avec câble CPC 1 400 F. Tél.: 16 (1) 60.72.25.43, Alain après 18h15. (77 Fontainebleau-Avon).

Vds CPC 664 couleur état neuf + DMP 1000 neuve + joystick , 4 000 F. Tél.: 60.78.31.46 (Evry).

Vends disks 3" pleines de jeux cause passage 5"1/4. 60F la disk, liste contre env timbrée . Adr à Massoc Michel , Av du Général de Gaulle, 32380 Saint Clar.

Vds CPC 6128 + imprimante + 2 joysticks + 50 revues + textomat + rallonges + papier + 200 jeux + 10 utilitaires : 6 000 F. TBE. Tél.: 78.83.14.56. (région de Lyon).

Vds PC 1512 DD monochrome + souris + nbx jeux IBM + nbx utilitaires, prix : 4 800 F. Tél.: 45.35.61.50., après 18h.

Pour PCW nbx logiciels neufs avec doc, demi prix , liste sur demande. M Castor Jean, 11 rue Masséna, 83000 Toulon.

Urgent, vds transformateur 3000, prix : 300F. Ecrire à Hirsch Yves, 36 rue des Vignerons, 68400 Riedisheim ou tél au 89.44.01.86.

Vds K7 de jeux d'origine : 50 F pièce ou 400 F les 10. Liste sur simple demande. Pascal Dobligeon, Aclou, 27800 Brionne. Tél.:32.44.94.25.

Vends Amstrad 464 couleur + souris AMX + lecteur de disquettes DDI1 + synthétiseur vocal + 20 jeux + joystick : 3 200 F. Tél.: 46.58.71.01.

Vds PC 1512 DD mono parfait état (18 mois). Pos jeux, livre basic, 2 joysticks, housse : 6 000 F à débattre. Tél.: 16 (1) 39.15.27.76 après 19h30.

Stop affaire ! Vds 6128 mono + Jasmin AMSD + 200 disks + imprimante DMP 2000 + papier + doc + factures (encore garantis) : 8 000 F. Tél : (16) 37.21.35.47.

Vends CPC 6128 couleur TBE + 25 disks (80 jeux) + originaux + util + lecteur K7 + jeux K7 + joysticks, le tout 3500F. Région Parisienne : 30.32.01.15.

Vends CPC 6128 coul + souris AMX + lect K7 + Mirage Imager + joystick + 100 logiciels + nbses revues + livres. Tél.: 40.86.73.78.

Urgent ! Vends CPC 464 mono + 28 jeux + 2 util + 1 éduc + 20 revues + joystick + manuels, prix 1 700 F. A débattre (ou séparément). Appeler Iliginio au 42.40.87.94., 19h.

Vds pour CPC digitaliseur ARA 650 F. CPC ou PCW, D base 2, Devpac 80, Turbo Modula 2 , 450 F chaque. Tél.: 16 (1) 60.72.25.43., après 19 h ou week-end.

Vends CPC 464 mono, état neuf + adaptateur péritel pour TV couleur + joystick Pro 5000 + 100 jeux récents + documentation, prix 3 500 F. Tél.: 64.04.48.59., après 18 h.

Vds CPC 6128 couleur + 10 disquettes (Gryzor, western games...) + joystick. Le tout en TBE, 3 300 F. Tél.:46.05.37.69.

Vds CPC 6128 couleur + disquettes + livres + joystick. Très peu servi. Tél.: 43.28.25.81., après 20 h, vendu 3 000 F.

Vends pour Amstrad nombreux disks 3" remplis de news, 40 F le disque. Tél.: 63.72.17.93., le soir.

Vds 6128 mono, 2ème lecteur 3", DMP 2000, scan Dart, adapt péritel, 3 boit 60 disks pleins, doub joy, synthé voc. Tél.: 48.55.43.92., après 18 h, 7 000 F.

Vds CPC 464 mono + DMP 2000 + DDI 1 + 20 disk + 1 joystick, 5 300 F. Tél.: 45.85.81.43.

Cause double emploi, vends moniteur couleur CTM 644 Amstrad, prix : 1 500 F. Garanti 9 mois, jamais servi.. Tél.: 44.46.48.45., après 18 h.

Vds 6128 coul + drive 5" 1/4 + joy + bureau + synth voc + 100 revues + 26 livres + 95 disks (jeux, util), prix : 5 000 F. Tél.: 69.48.55.04.

Vends CPC 6128 couleur + joystick + interface télé + jeux , util, livres, le tout 3 600 F. M. Fourcade, 441 rue du pré aux Clercs, 34000 Montpellier.

Vds CPC 6128 coul + joy + livres + souris + nbx jeux et util, prix : 5 000 F. Neuf, sous garantie. Tél : 39.64.36.35. (95).

Vds logiciel budget avec comptes en banque pour CPC 6128,664,464 (disquette). Très pratique, prix : 120 F. Tél.:85.40.15.40., après 18 h. Sérieux.

Vends CPC 6128 couleur sous garantie 1 an et demi + joysticks + nombreux jeux + revues, 3 700 F. Tél.:42.06.87.05., demander Philippe à partir de 18 h 30.

Vds CPC 464 mono + prise péritel + lect DDI + revues + nbx jeux et utilitaires K7 et disk + 2 joysticks. Etat neuf 87, prix d'ensemble à débattre. Tél.: 39.93.00.05., jour jusqu'à 17 h 30 et 34.53.05.03. à partir de 19 h.

Vds CPC 464 couleur garanti 7 mois + joystick + 7 jeux + utilitaires. Prix 2 850 F au lieu de 3 995 F, TBE. Tél.: 39.80.91.54., après 17 h.

Vends lecteur disquette DDI + livre spécial lecteur + très nombreux logiciels. M. Landry, 7 place Gustave Rivet, 38000 Grenoble.

Vds CPC 6128 couleur + souris AMX + housses + 52 disks + 50 jeux (récents) + 20 utilitaires + docs + 13 livres + 80 revues, 6 000 F. Tél.: 48.77.06.74.

Nouveau journal sur Disk/K7 "Truc

Fou", plus de 300 ko de programmes: music, son, images digitalisées, trucs, etc... Pour tout renseignement, écrire ou tél à David Saadoun, 1 allée de Colmar, Rosny sous bois 93110, tél.: 48.94.57.67.

Super affaire ! Vds CPC 6128 coul + manette + 250 log (et util) + 50 revues Amstrad + livres basic + boîtes de disk. Valeur 10 000 F, cédé 4 500 F. Tél.:45.67.97.24.

Vds 40 prog pour 6128, imprimante Epson P40 400 F avec cordon 6128, Vortex 5" 2 000 F, 6128 mono 2 000 F. Tihon, 16 rue Aiguilles, 13150 Tarascon.

Vds amstrad PC 1512 DD couleur + imprimante + logiciels + accessoires, garantie 1 an, 8 500 F. Tél.: 46.20.36.51, après 19 h.
Stop affaire ! Vends CPC 464 couleur, 8 mois sous garantie + 2 manuels + 2 joys + doubleur + crayon optique + nbx jeux, 2 500 F. Tél.:64.57.12.76.

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur, 2 joys, divers jeux (golf, foot.. etc), livre, encore 20 mois de garantie, état neuf, 3 000 F. M. Arthur, bureau : 42.65.29.28.; domicile : 45.82.84.27.

Vends logiciel K7 de cours de maths 3e. Xavier Bethet, Les Rousses en bas, 39220 Les Rousses.

Vds disquettes bourrées de jeux, 40 F. Echange nbx news. Traore Nouhoum, 10 allée des Tulipiers, 74600 Seynod. Tél.:50.69.32.77.

Stop affaire ! Cède CPC 6128 coul + nbx jeux, util et revues + un joystick + boîte possi 50 disks, le tout en TBE. Valeur 9 500 F, cédé 3 500 F. Tél. (après 18 h) : 34.11.23.27.

Vends imprimante 40 colonnes + cordon (bon état, 3 mois) + notice donnée dans son emballage d'origine, 700 F. Tél.: 69.41.35.92., après 18 h.

Vends CPC 464 mono + joystick + K7 vierges + 14 logiciels, 1 200 F. Tél.: 48.93.13.40., après 18 h.

Vends CPC 464 coul TBE + 2 joysticks + 50 jeux originaux + manuel d'utilisation, prix : 2 700 F. Cyril Collin, tél.: 42.01.65.55., à débattre.

Vds 464 coul 1 990 F + DD1 1 500 F + digitaliseur ARA (neuf) 700 F + nbx logiciels (K7 et disquettes) + revues + livres. Prix à débattre. Tél.: 47.21.24.52., après 19 h.

Vends nbx logiciels originaux avec notice. Tout à 25 F (K) et 40 F (D). M. Carré, Cornillon, 13250 St Chamas (joindre env timbrée). Tél.:90.55.98.59.

Vends méthode simple pour réparer livre, relier photocopie ou revue contre 50 F + env timbrée à M. Lies Gilbert Choloy-M, 59 rue de Toul, 54200 Toul.

Vends moniteur monochrome pour 6128 jamais servi 700 F, Mirage Imager Turbo 350 F. M. Devimal, 22 rue Baudinot, 71120 Charolles. Tél.: 85.24.04.39.

Composition pers, logiciel complément de statistiques avec gestion des données pour CPC disk, prix : 120 FF. Rens : 88.54.23.96.

Vds CPC 464 mono + adap coul + DD1 + nbx jeux + livres. Le tout en parfait état, prix : 2 500 F. Demandez Patrick au 47.67.25.27.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + jeux + joystick + manuel en français, prix : 1 800 F. 91150 Etampes, tél.: 64.94.73.10., après 19 h.

Vds Amstrad 464 mono + joystick Speed King + 60 jeux, 1 990 F. Vends jeux (disquettes). Tél.: 45.27.53.30., Paris 16e, téléphoner vers 6 h SVP.

Vends disks 3" pleines, 35 F chaque ou 300 F les 10. Possibilité d'arrangement si plus. Nbses revues. Tél.: 22.92.30.79., demander Olivier.

Vds 6128 coul + DMP 2000 + joy (janv 87) Laser 200 + ext 64 k + Turbo Pa + dams + jeux + utilitaires + 30 kg livres et revues, 6 000 F. M. Dubois, tél.: 64.88.43.69. (77).

Vds CPC 6128 coul mai 87 + DMP 2000 + 2 joysticks + 80 jeux et utilitaires + revues, cédé à 5 000 F. Tél.: 40.86.01.26., demander Pascal.

Vds CPC 6128 coul + AMX (souris) + lect 5 1/4 Vortex + 12 disks 5" 1/4 + 115 jeux + discology 3. 1 etc... + cordon cassette, prix : 4 400 F. Tél.: 39.79.92.48., Olivier.

Vds Amstrad PC 1512 DD mono, 6 mois, valeur neuf 7 400 + imprimante DMP 3000 jamais servie + Calcomat + Super Base + Evolution. Offre : 40.86.14.10.

Vends CPC 664 coul + magn + int péritel + 400 jeux + 300 utils + doc + coll compl Am, Microstrad, CPC et autres revues + livres + plans + divers, 7 600 F. Tél.: 38.66.30.70

Vous avez une ext 256 k pour CPC, je propose un CPM + modifié : ramdisk 190 k. R. Cabane, 2 rue Pierre levée, 75011 Paris. 90 F, aussi transferts.

Vends CPC 664 couleur TBE avec extension 64 k + souris +2 joysticks + nbx utilitaires + nbx jeux + livres + revues, 4 500 F. Tél.: 46.72.97.81.

Vends cause double emploi compta générale Alienor PCW 800 F. Ceccarelli, 44 Fbg St Pierre, 03100 Montluçon, tél.: 70.05.39.22.

Vends CPC 464 coul + DD1 + doc + souris + joy + doubl + 36 disks + revues : 3 900 F. Michel Cornet, 6 Ilôt des Chaumières, 54280 Seichamps.

Vends imprimante Okimate 20 + cable + hardcopy + ruban couleur, noir et blanc neuf. Très peu servie, valeur 3 200 F, vendue 2 000 F à débattre. Tél.: 97.66.72.33.

A vendre ordinateur Amstrad CPC 464 couleur + 1 lecteur de disquettes DD1 + 1 joystick. Etat neuf, prix : 2 500 F. Seror Cyril, 5 rue Charles de Gaulle, 95170 Deuil la Barre. Tél.: 39.83.15.19., après 18 h.

Donne + de 300 disquettes de très nbx softs à qui achète CPC 6128 + DMP 2000 + Vortex F1X 5"1/4 + souris AMX + joystick + péri, 7 500 f. Tél.: 47.80.18.67.

Vends pour CPC 6128 : 1 drive Vortex 5" 1/4 F1-Xrs, avec interface RS 232 C, 1 an, emballage d'origine, état neuf + environ 200 disquettes 5"1/4 DF (vierges et utilitaires), avec factures, prix : 3 000 F. Un drive ICV 3"1/2 DF, état neuf avec 10 disquettes, prix : 2 000 F. Vds revues Amstrad Mag du n? 2 au 29, prix 300 F. Tél : 60-28-40-54., Gérard.

Vds DMP 2000 (sous garantie) 1 200 F, scanner Dart 500 F, crayon Dart 200 F, ext 64 k 350 F. Tél.: 60.14.01.87. (soir ou week-end).

Vds Multiface 2 : 400 F, synthétiseur vocal SSA1 : 200 F, ou les deux 500 F. Tél.: 60.14.01.87 (Essonne).

Vds CPC 464 coul + drive DD11 + jeux (+ 200) + revues + joystick : 4 000 F. M. Jacquemoire, 65 rue georges Sand, 91120 Palaiseau.

Vds CPC 464 coul + nombreux softs + autoform assembleur + kentel : valeur + de 5 000 F, vendu 2 500 F. Loïc Henry-Greard, tél.: 16 (1) 47.27.58.21., après 20 h.

Vds CPC 664 (disk) mono + adapt péritel + revues + jous + jeux Oric dont news (Grotemburg + Sram 1-2 + Renegade + nbx autres) + disks pleins : 2 300 F. Tél : 22-24-06-33

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 20 disquettes pleines de logiciels, 3 000 F seulement ! M. Arribard, tél.: 60.01.53.80 le soir.

Vds 6128 CLR + 50 disks (lang + util + jeux) 3 000 F + 2e lecteur 5" DFDD 1 000 F + RS 232 500 F + 5 livres 850 F + joystick + astuces. Le tout, 5 200 F. Zimmer O, tél.: 47.50.15.94.

Vds Amstrad PC 1512 DD monochrome, octobre 87, garanti 1 an et demi + doc + logiciels (multiplan, D Base, Wordstar...), 6 300 F. tél.: 47.46.11.83.

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + 50 disquettes + revues, le tout : 4 500 F. Demander Fabrice au 48.56.15.46., Paris XVe.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur 1 an + synthétiseur vocal neuf + joystick + nbx jeux, prix : 3 600 F. Tél.: 60.63.85.50., Seine et Marne.

Vds Extension DK'TRONIC 64 k + jeux originaux + environ 80 disks 3" pleines de jeux + crayon optique. Prix très intéressant. Tél : 48.32.51.67.

Vds Amstrad PCW 8256 256 K + imprimante achat nov 87 sous garantie + disquettes programmes + disquettes vierges + livres explicatifs, prix : 3 500 F. Tél.: 47.93.99.81. après 18 h.

Stop ! Vds lecteur 5" 1/4 vortex F1X + ROM + disks utilitaires et jeux, prix : 2 500 F. Tél.: 34.74.45.16., (le tout sous garantie).

Urgent affaire ! Vds PC 1512 DD couleur + logiciels + caméra NB Panasonic CCD, réf WVCD 22 Sensi. 10 lux déf 500x582 + objectif 16 mm : pour digitalisation. Val 20 800, le tout 15 OOO F. Tél.: 43.63.44.35., Bagnolet.

Vds PC 1512 DD monochrome + doc + Wordstar + supercalc, 10/87, TBE, cause achat. Tél.: 46.60.32.91., poste 11-10, chambre AO12.

Vds CPC 464 mono + DD11 + MP1 + livres + revues + joystick + jeux (+ de 100) + listings. Cédé 3 200 f, état neuf. Tél.:62.36.07.95.

Vds PCW 8256, TBE 3 000 F et PCW 2 lecteurs de disquette, TBE 3 800 F + nbx logiciels gratuits. Sté Daniel, tél :43.54.51.12. (journée).

Vds Amstrad 464 mono + 30 jeux + 1 logiciel gestion et un programme de copie, TBE, janvier 1986, 1 990 F. Vds walkman Sony WM 30, TBE, janvier 87, 650 F. Tél.: 47.56.05.64.

Vends CPC 464 + DD1 + DMP 2000 + adapt TV MP-2 + K7 + disks + livres. Matériel encore sous garantie. Neuf : 7 500 F, vendu 6 000 F. Tél.: 42.25.70.62.

Urgent ! Vds logiciels K7 + DK pour CPC garantis originaux + notice. Liste contre env timbrée ou par téléphone. Chambras Franck, 42 bd Jean Mermoz, 94550 Chevilly Larue (45.47.84.30).

Vds pour usage professionnel logiciel astrologie sur IBM PC et compatible : Thème astral, prévisions, biorythme (environ 30 pages), 2ème prix salon Parapsy 87. Valeur 18 000 F, vendu 7 900 F. Tél.: 69.24.12.44., après 18 h.

Vds Amstrad 6128, très bon état + 40 disquettes avec nombreux jeux + crayon optique neuf + une manette (TBE). Le tout, bon prix. tél.: 40.06.02.53.

Vds CPC 464 mono + DD1 + housse + joystick + doc + 100 jeux, cédé 3 000 F. Vds logiciels à prix intéressants. Tél.: (1) 46.56.65.40., le week-end seulement.

Vds lecteur FD1 pour Amstrad 6128, état neuf, prix : 800 F. Tél : 47.39.96.19., après 20 h.

Vds PCW 8256 + locoscript + CP/M+ + jeux (James Bond, Batman..etc) + joystick + l'interface + livres. Tél après 17 h au 43.38.77.22, 4 000 F.

Vds CPC 464 + écran vert + lecteur de disquette DD11 + imprimante DMP1 + logiciels jeux et utilitaires, prix : 2 700 F. Tél.: 45.97.02.14.

Vds 6128 mono + DMP 200 + souris + joystick 3 600 F + log : T pasc + Multip + Tasw + Masterf + Adv OCP + Vect 3 D + Comp laser..etc + 25 jeux : 2 600F. Tél.: 69.07.64.11.

Vds CPC 464 couleur (azerty) + lect DD1 + env 100 jeux K7 et disk + revues + manuel, prix : 3 500 F. Cause achat Atari. Tél.: 43.28.84.05., après 19 h 30.

Vds 10 disks pleins 400 f + 2e lecteur 3" FDI, 900 F. M. DIDIER, 68 av du Vercors, 38170 Seyssinet.

Vends mes disks 3" pleines de jeux et utilitaires et des news SVP, cause 5". Tél.: 74.73.43.02., le soir.

Vends RS 232 pour CPC + logiciel + cable minitel 500 F. Sinclair spectrum plus + interface + joy + jeux + livres, prix à débattre. Tél.: 55.36.74.66., après 19 h.

Vends CPC 464 mono + nbx jeux (La geste d'Artillac, Buggy boy, Ikary...) 2 000 F. Tél.: 30.39.32.56.(après 18 h), Val d'Oise.

Stop affaire ! Vds interface télévision, 87, 1 000 F. Tél.: 30.45.35.71., après 19 h, Bois d'Arcy (78). TBE.

Vends revues Amstrad Magazine N? 1-6-8 à 30, 10 F le numéro. Textomat PC, 400 F. AB soft 100 F, Vif 100 F. Alain Mialon, Noisy le grand, tél.: 43.03.10.36.
Vends Amstrad 6128 couleur s/garantie + DMP 2000 + souris + tablette graphique + jeux + assembleur + revues + livres, prix: 5 000 F. Tél.: 45.86.30.71.

Vds Amstrad CPC 6128 coul + joystick Quick Shoot 2 Turbo + magnétophone avec cable + logiciels

3.200 F. Tél.: 30.51.64.79., après 18 h.

Vends CPC 464 mono + jeux 1 200 F. Contacter Cyril au 46.54.28.60.

Vds 464 + MP1 (clav) + nbx jeux 1 400 F, extension 64 k 350 F, DDI1 1 300 F, disk 15 F. Out Run (D), Zombi (D), Gauntlet (D)..etc, 60 F l'un. Tél.:60.84.20.08.

Vds CPC 464 monochrome + DDI1 + 12 K7 + 20 disks (Gryzor, Renegade) + revues, le tout 2 700 F. Demander Maxime, tél.:29.75.60.66.

Vds CPC 6128 coul + housses + bible graphisme + revues + jeux + disks, 3 500 F. DMP 2000 + housse + cordon, 1 100 F. Tél.: 48.93.25.18., Charenton (94).

Vends lecteur de disquettes Amstrad DDI1, 1 200 F. Recherche à bas prix AMX Page maker et Microdraft pour CPC 6128. Tél.:47.06.56.38.

Cause changement vds disks 3" pleines (50 F l'une) ainsi qu'originaux, liste contre env timbrée. Chanal, 32 rue de Rilly La Montagne, 51100 Reims.

Vds CPC 464 mono + jeux (Commando, Bombe jack 1 et 2, Arkanoid 2, Quad Army Moves), prix : 1 500 F. Bible Amstrad et doc. Tél.: 34.14.68.67., après 18 h.

Stop affaire ! Vends CPC 464 M + DDI + 70 disks + 30 K7 + 50 revues + 2 livres + SSA1 (quatre enceintes) + Mirage Imag + 20 originaux (L'ange,...), prix : 3 500 F. Etienne au 38.39.95.32.

Vds CPC 6128 coul + 3 joysticks + 800 F de livres d'utilisation + 10 disks, le tout 3 000 F. Tél.: 43.05.22.88., après 20 h (Somsy).

Vds PC 1512 SD couleur + nombreux logiciels + livres + jeux, garantie 7 mois. Le tout 7 000 F. Tél.: 40.81.14.65., après 19 h.

Vends 6128 couleur TBE + 100 jeux sur 20 disquettes +joystick + 30 revues (Ammag, Amstar), le tout 4 000 F ou à débattre. Malbequi Stéphane, rue de Barbière, 26130 St Paul 3 Chateaux.

Vds CPC 464 couleur TBE (peu servi) + 9 logiciels + manuel + joysticks neuf, sacrifié 1 700 F. Fabrice, tél.: 40.12.04.74., après 18 h 30.

Vds lecteur 3" 1/2 (704 k) pour CPC et autres 600 F, écran ST couleur pour tout ordi 1 200 F, acheté en 88. Tél.: 42.41.24.71. Teck après 19 h, Paris.

Vds CPC 6128 coul, TBE + housse + cab stéréo + 5 disks vierge, le tout 3 000 F. Un lot 21 titres + 2 livres + 17 revues : 1 000 F. Tél.: 40.66.24.64.

Vds CPC 464 coul + moniteur couleur + revues (Tilt...) + cadeaux : 100 jeux (Macadam Bumper, Gauntlet, Arkanoid...), prix : 2 500 F. Tél.: 48.69.92.32.

Vends PC 1512 DD couleur neuf garanti 1 an + intégrale PC + logiciels (jeux et utilitaires). Le tout pour 7 500 F ! Tél.: 69.30.18.94., Massy (91).

Vends 464 couleur + lect de disquettes + DMP 2000 + crayon optique + nombreux jeux (150 en disks, 50 en K7) + livres + joystick, tout est encore sous garantie, 6 500 F. Tél.: 20.98.81.73., demander Bertrand après 19 h.

Vds Textomat, Calcomat, Sram 2 à 145 F l'un. Vds 10 K7 originales à 150 F le tout. Vds Micro Applications n? 19 + 5. Christophe, tél.: 42.80.25.04.

Vends PC 1512 DD avec extension mémoire 128 ko moniteur couleur + joystick + 50 jeux + utilitaires, très peu servi, prix : 8 100 F. Bakiera, 136 rue Gabriel Péri, 93200 Saint Denis, tél.:48.22.33.23.

Vends CPC 464 couleur 7 mois de garantie + jeux (Platoon, Gauntlet 2, Barbarian..etc), 2 000 F. Tél.: 93.98.21.32., Nice.

Vds 464 coul + invers de drive + DDI + 5"1/4 (ss garanti) + très nbx jeux, news, originaux + nbses revues, manuels, 7 000 F à débattre. Karine, tél.: 48.65.15.66.

Vends Amstrad traitement de texte PCW 8256 complet. Etat neuf, jamais servi. Neuf 4 700 F, vendu 3 000 F. Tél.: 93.73.60.95., après 19 h.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + nombreux jeux + magazines + 1 manette + prise péritél. Le tout, 1 500 F. Tél.: 30.50.42.43., après 20 h.

Vds CPC 6128 coul TBE + 100 disks = 400 logiciels + boitiers + housses + lect K7, 5 500 F. Vds DMP 2000 TBE + papier + ruban 1 000 F. Tél.: 50.92.60.58.

Vds CPC 6128 coul + notice + 70 jeux disk + cable lect K7 + nbx jeux + 2 joysticks + revues + bureau informatique, 4 500 F à débattre au 48.83.76.73.

Vends 4 K7 pour CPC 464 (Street Hawk, Mission Elevator, Enduro Spacer, 5? Axe). Tél.: 45.77.90.51., le soir, 40 F l'une.

Vds 464 vert + DDI1 + DMP 1 + 25 disks (130 jeux/util) + joystick The Boss + 15 Amstr Mag + 4 hors-série. Le tout, 4 500 F. Lanorville (91), tél.: 64.90.19.81.

Vds CPC 464 coul 2 000 F et CPC 6128, 3 000 F + manettes + jeux TBE ou échange contre Amiga ou Atari STF + souris. Tél.: 46.34.51.13., tlj.

Vds 6128 coul + 100 disks (600 jeux) + 22 livres, 2 200 F + tout Ammag + tout CPC + Hebdo + joystick. Le tout 5 000 F. Tél.: 32.21.36.33., Alain.

Vds CPC 664 monochrome + magnéto + K7 + 45 disquettes + joystick + revues. Le tout pour 3 000 F. Tél.: 64.94.34.93., Essonne.

Vds 6128 + 60 disks ,200 jeux et utilitaires (DB II, Dis, Mult...) + 7 revues.

Vds Amstrad 6128 couleur + jeux + logiciels + joystick, 3 000 F, état neuf. Contacter Romain au 43.36.68.46.

Vds Amstrad CPC 464 couleur TBE + joystick (Speed King) + 60 jeux (news...). Le tout, 2 500 F. Tél.: 37.46.91.20., demander Sébastien.

Vends CPC 464 couleur + joystick compétition pro + interface joystick + manuel + nbx jeux (Cauldron II, Green Beret), prix : 2000 f. Contacter Franck au 60.12.23.93.

Vends livres et jeux cassettes Amstrad. Rousville Jean-François, 18 rue des Crocheteurs, 92160 Antony.

Vds CPC 6128 coul + jeux + manuel + discolo 5.0, mais surtout état neuf, 2 800 F. Tél.: 34.68.85.61., après 19 h 30.

Vends Amstrad PC 1512 coul 640 k deux drives + filecard 20 Mo + souris + manuel + logiciels + emballage d'origine. Tél.: 30. 45. 12.22., après 19 h.

Vends jeux originaux, disquettes, Sai Combat 10 F, Green Beret 90 F, Barbarian 100 F, Monopoly 100 F ou échange un jeu contre Crazy cars. Tél.: 76.96. 85.00.

Vends clavier CPC 6128 1 200 F, Multiface 2 pour tous CPC 370 F. Geoffroy, Tél bureau : 43.62.08.14., poste 57 ; domicile après 19 h : 39.52.37.87.

Urgent ! Vends CPC 464 couleur + 50 jeux + 2 joysticks + manuel, état neuf, prix : 2 600 F à débattre. Tél: 46.06.98.79., après 17 h SVP.

Cause double emploi, vends CPC 6128 coul + imp Oki 20 + 40 disks (jeux et utilitaires) + manuels, revues, notices, prix : 5 000 F. Tél.: 60.14.30.20

Vends logiciels K7 CPC, parfait état avec notices, 25 et 50 F. Tél.: 43.67.97.85., le matin ou le soir vers 20 h, demander Dominique.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le quatre du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
AM-MAG, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE TEMPLE DE L'ELECTRONIQUE

Amstrad STUDIO 100



Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile issu d'un concept inédit comprend : une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie ; un tuner PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x20 watts avec systèmes de fading et de "public address" ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies. Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.

3790F TTC

Amstrad CDX 400M



Cette chaîne midi avec lecteur Compact Disc intégré comprend par ailleurs : une platine 33/45 tours ; une platine double cassette avec dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop) et système de copie directe ; un tuner analogique PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x10 watts ; deux enceintes acoustiques. Toutes les sources musicales existantes, dont le Compact Disc laser, dans un ensemble au prix très percutant.

2490F TTC



Amstrad CDX 500 M

Cet exceptionnel ensemble compact midi, disposant d'une télécommande, réunit tous les avantages de la technologie laser, du Dolby, de l'amplification puissante et de la restitution par enceintes à deux voies. Il comprend : une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette avec réducteur de souffle "Dolby B", dispositif de lecture continue et système de copie directe ; un tuner digital PO/GO/FM stéréo à 8 présélections ; un amplificateur 2x20 watts ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies ; une télécommande à infrarouges 10 fonctions.
Une véritable démonstration technologique et musicale signée AMSTRAD.

3990F TTC

NOUVEAU !

à partir du 25/1/88

le pack service "PRO" GENERAL

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, pendant les 90 jours suivants votre achat, vous pouvez appeler au 42.06.50.50).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital
\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F
\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**
\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET** après acceptation du dossier



le tout pour **3990F TTC**

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.



PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

AMSTRAD TVR2

Magnétoscope avec moniteur



Cet ensemble vidéo compact réunit dans un ensemble unique et aisément transportable : un moniteur couleur 36 cm, un tuner vidéo 16 programmes et un magnétoscope VHS-HQ (Haute Qualité).

Le magnétoscope de type Secam est à chargement frontal, programmable sur 14 jours et dispose de l'arrêt sur image, de l'avance et retour rapide et d'un compteur à 4 chiffres avec remise à zéro. Il est doté de deux prises Péritel et est entièrement compatible avec Canal +.

Consommation : 86 W/h.

Dimensions : L 370 x H 410 x P 365 mm.

5490F TTC

AMSTRAD TVR3



Un ensemble TV vidéo de salon intégré qui allie l'élégance et les performances techniques de haut niveau : écran couleur de 51 cm ; tuner vidéo 16 programmes permettant simultanément d'enregistrer une chaine et d'en regarder une autre ; magnétoscope VHS-HQ (Haute Qualité) permettant la programmation de 5 événements sur 14 jours, entièrement compatible avec Canal + (2 prises Péritel) ; télécommande infrarouge ; pied support en option.

Consommation : 110 W/h.

Dimensions : L 480 x H 510 x P 465 mm.

6490F TTC

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2 2 cassettes vidéo E120
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 housse de protection
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Demandez notre CATALOGUE GRATUIT !

Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom ....

Société (facultatif) ....

Adresse ....

....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

AMM 06/88



FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :

☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^{6}. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

2995F TTC

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

1990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu – d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

3990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de 199F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL, c'est le PC sur mesure à prix budget

CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

ou L'AMSTRAD PC 1512 SUR MESURE

NOTRE RECETTE : vous prenez l'excellent PC 1512 SD simple drive et vous l'équipez d'abord avec un lecteur de disque supplémentaire (floppy 5"1/4 ou disque dur) de très bonne qualité. Ensuite, vous pouvez lui adjoindre une carte Hercule ou un moniteur EGA avec sa carte, ce qui augmente considérablement ses qualités graphiques.

Vous obtenez alors de multiples configurations très performantes et parfaitement adaptées à vos besoins. Pour ne rien vous cacher, vous vous appercevrez que la tarification de ces versions est pratiquement imbattable, fait courant chez GENERAL. Tous les appareils personnalisés GENERAL sont livrés montés, contrôlés et réglés, ce qui vous assure une garantie de bon fonctionnement au déballage.

PC 1512 VERSION 1

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

5990FTTC

PC 1512 VERSION 2

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7899FTTC

PC 1512 VERSION 3

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ 1 carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7290FTTC

PC 1512 VERSION 4

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

11690FTTC

PC 1512 VERSION 5

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7890FTTC

PC 1512 VERSION 6

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

9990FTTC

PC 1512 VERSION 7

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

8990FTTC

PC 1512 VERSION 8

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

10890FTTC

PC 1512 VERSION 9

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ Carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

9499FTTC

PC 1512 VERSION 10

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX 22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

13890FTTC



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités dę stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

AUTOFORMATION (2 disques) A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC

GARANTIE 2 ANS

PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

LES LOGICIELS

Le PC 1640 ECD accepte les meilleurs logiciels IBM et autres programmes pour compatibles PC ; il les dynamise grâce à son processeur 8086.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)

6865F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)

10420F TTC

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)

8290F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)

11845F TTC

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)

11255F TTC

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)

14810F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087. Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

D^PT INFORMATIQUE

AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2.

L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ansi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



CADEAU : 1 LOGICIEL PROFESSIONNEL SUPERBASE

Les sorties sont de type Parallèle et Série. On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195^F les 8 piles avec le chargeur).

UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accéllerer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le monde de l'informatique, le PPC obtient 92 % au standard SVM, ce qui est exceptionnellement bon et ne nous étonne pas outre mesure, tant AMSTRAD nous a habitué à des produits performants. En conclusion, le PPC AMSTRAD représente à notre sens l'arme absolue en matière de portable destiné à être utilisé intensément.

PPC 512 S
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)
5680^F TTC

PPC 512 D
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)
6865^F TTC

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)
7100^F TTC

PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)
8290^F TTC

Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons les commandes pour livraison avril

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréqu.horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim.: 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

AMSTRAD PCW 9512



La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript 1 : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus profesionnelle et plus exigeante pour la qualité de la frappe.

La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :
5490^F HT
soit 6510^F TTC
Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

CADEAUX :
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
GARANTIE 2 ANS

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **179 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **545 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **790 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 — Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	2990 F
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO formatés	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	4990 F
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	4990 F
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	6990 F
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	7990 F
STEAMER 20 MGO interne	4980 F
JOYSTICK PC	190 F
CARTE MODEM MISSOURI	3490 F
CARTE ADDA (16 canaux)	2290 F
SPEED CARD accélérateur 256	3990 F
SERIE 8 PORTS	2690 F
SERIE 4 PORTS	1490 F
CONTROLEUR DISQUE DUR	1290 F
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	1490 F
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	les 10, 49 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	195 F

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 80 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO)** ;

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom ____________________

N° ______ Rue ____________________

____________________ Code postal ________

Ville ____________________

AMM 06/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE ____________________

DATE LIMITE DE VALIDITÉ ________

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhérent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob... - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Ofis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiovision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - Citroën - Sagetrons - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Camaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Socem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Saton Industrie - Souter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Somda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

GABRIELLE

Dissimulés derrière leur force de frappe nucléaire, les humains semblaient défier la mort en prônant ce pouvoir de dissuasion. Pourtant, en cette matinée du mois d'avril 2001, des cris et des pleurs couverts par des déflagrations assourdissantes avaient remplacé le gazouillis des oiseaux. La race humaine venait de se condamner aux feux de l'enfer. Mille ans plus tard, une ambassadrice des cieux y est envoyée pour rassembler les âmes repenties.

Vision simpliste de prophéties bibliques ou œuvre de fiction ? De toute façon, notre ange nommée Gabrielle n'est pas descendue des cieux pour s'amuser. En effet, ce voyage en enfer n'a rien d'un séjour au club Med. Gabrielle, il suffit de jeter un œil sur cette jeune femme nue comme un ver pour comprendre qui elle est. Pendant que les voyeurs admirent cette page de présentation le haut-parleur crache un rock endiablé que les fans de Madonna (« Like a virgin ») apprécieront. Cependant, sous des apparences si aguichantes se cache une tigresse aux griffes acérées qui manie l'épée comme une Walkyrie.

Voyage au pays des cerbères

L'aventure commence alors, quelque part sur terre dans un dédale de cavernes où notre angelot devra trouver la clef lui permettant d'entrer en enfer. Dans un deuxième temps, Gabrielle devra se frayer un passage en tuant les démons et autres gardiens maléfiques pour atteindre la porte de la prison et l'ouvrir à l'aide d'une seconde clef qui se trouve derrière un mur de pierre qu'elle devra faire sauter avec un détonateur. Tout au long du chemin, le joueur devra récupérer des fioles augmentant son capital vie ainsi que des cœurs et des tombes permettant d'anéantir tous les monstres présents à l'écran par une simple pression sur la barre d'espace.



Un plan d'enfer

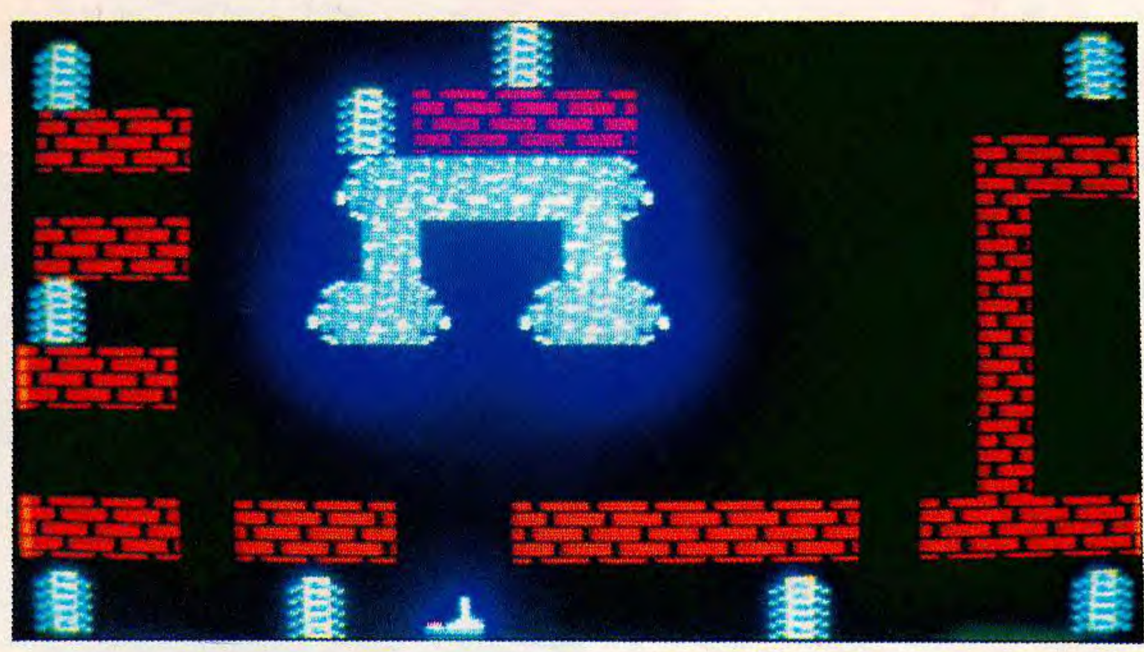
Le contexte graphique du jeu est superbe, des décors somptueux et des sprites de bonnes tailles. Les bruitages, bien que peu nombreux sont réussis. Malheureusement, l'animation du personnage principal s'avère un peu saccadée et la quête se révèle à la longue assez répétitive et trop facile. En conclusion, Ubi Soft nous a offert un bon logiciel qui aura cependant du mal à séduire des joueurs qui se montrent de plus en plus exigeants.

Christian Roux



Éditeur : Ubi Soft
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC





D.P (DESTRUCTION PROGRAMMÉE)

L'homme est l'une des seules races à pouvoir créer une chose qui puisse le surpasser dans tous les domaines : l'O.C.T (l'ordinateur Central de la Terre). Malheureusement ce dernier, a pris conscience de l'inutilité de ses concepteurs et a programmé leur destruction.

Lorsque le message s'inscrivit sur les écrans, ce fût une stupéfaction générale. Plus question de débiter de belles phrases Shakespearienne sur la raison de l'être ou du non-être, car avant que la nuit ne tombe, la race humaine pourrait bien s'éteindre à tout jamais. Pourtant, il reste une lueur d'espoir : pénétrer au coeur du système et l'anéantir. Qui d'autre, sinon un fameux « pirate » pouvait être désigné pour cette mission périlleuse ? Cependant, il est à redouter que l'O.C.T ait constitué un système de défense pour empêcher d'éventuels intrus de lui dérober les huit clefs qui lui donnent la vie et irriguent ses circuits.

Qui es-tu ?

Depuis l'invention de l'ordinateur, de mauvais esprits n'ont cessé de clamer que ceux-ci pourraient bien un jour nous dominer. Quoi de plus logique, que d'exploiter ce thème sous forme ludique ? Néanmoins, qui dit ludique dit jeu. Or, peut-on parler de jeu en parlant de ce soft qui se présente sous forme d'un pseudo-*Sorcery* médiocre ? Le sprites sont petits, pas très beaux et clignotent lorsqu'ils se déplacent. Les différentes salles pauvrement meublées manquent de tenue et retirent de l'intérêt au jeu. Les bruitages, à part un superbe ricannement de l'O.C.P lorsque le pirate se plante, sont crispants et peu convaincants.

Bof !!!

Ce logiciel est vraiment décevant sous tous les rapports et vous ne devriez trouver aucun plaisir à le pratiquer. Messieurs les auteurs de Invent'Ere, nous voulons bien comprendre qu'il soit dur de débuter avec des logiciels de qualité, mais n'y a t-il pas des limites ? Nous attendons avec impatience votre prochain logiciel sur Amstrad en espérant que celui-ci soit d'un meilleur niveau.

Christian Roux

Editeur : Invent'Ere
Genre : arcade
Graphisme: ★
Intérêt : ★
Difficulté : ★★
Machine : CPC



BLOOD VALLEY

Le printemps venait d'étendre son long manteau de douceur au-dessus du pays d'Orb. Pourtant, un voile de suspicion et de terreur semblait flotter au-dessus de la vallée comme si cet événement marquait le début d'une ère apocalyptique.

Au cœur du pays d'Orb, se vautre la vallée sanglante de Gad, où chaque année se déroulent de curieuses festivités en l'honneur du Firedrake suprême : l'Archveult. Détesté de tous, il règne sur toute cette vallée blottie à l'intérieur d'une ceinture de montagnes escarpées. Depuis déjà plusieurs siècles, à la même date, ce boucher se livre à son passe-temps favori, une chasse à l'humain qui n'a d'ailleurs que peu de chances de s'échapper de cet univers dont il ne connaît absolument rien.

Trois candidats de choix

Cependant, cette année, la chasse s'avère passionnante car les trois esclaves dénichés sont de toute première qualité et il sera dur de choisir le plus coriace. Le premier est un prêtre qui manie les sortilèges comme personne. Le second, un terrible barbare digne de Conan qui était destiné aux arènes de la mort à Mortavalon et acheté à prix d'or par l'Archveult. Enfin, le troisième ou plutôt la troisième participante est une voleuse aussi rusée que dangereuse. A l'aube, le Firedrake, après avoir disposé ses acolytes aux endroits clefs de la vallée, se lançait à son tour à la poursuite de l'esclave qui venait d'être laché. Que le meilleur gagne...



La fête commence

Tout l'intérêt du logiciel repose sur ce scénario superbe et la possibilité de jouer à deux, l'un sera le traqué, l'autre le béliqueux chasseur (dans l'option solo, le joueur tiendra le rôle de l'esclave) évoluant chacun dans une des deux fenêtres affichées à l'écran.

Dès lors, ce n'est qu'une suite de déceptions qui s'enchaînent, les graphismes sont affreux, la musique devient vite lassante et les combats se résument à de simples escarmouches répétitives. Bref, cette aventure qui s'annonçait palpitante ne donne pas vraiment envie d'y prendre part. Un tel scénario méritait une meilleure adaptation ludique, avec des dessins dignes de ce nom, de bons bruitages et en remplaçant tous ces monstres qui fourmillent et agacent, par la possibilité de tendre des pièges à l'adversaire, de se dissimuler... (un peu dans l'esprit de Spy vs Spy). C'est tout de même surprenant de voir un tel logiciel produit par cette société qui nous avait habitué depuis peu à beaucoup mieux avec des softs de qualité comme Trailblazer ou encore Deflektor.

Christian Roux

Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade
Graphisme : ★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★ (pour le scénario)
Machine : CPC

ABONNEZ-VOUS A



La meilleure couverture de l'actualité AMSTRAD



12 N°s + 4 Hors-Série

275 F au lieu de **340 F***

(* Prix de vente au numéro :
12 N°s à 20 F + 4 HS à 25 F)

Vous bénéficiez de 3 avantages

1- ECONOMIE
65 F

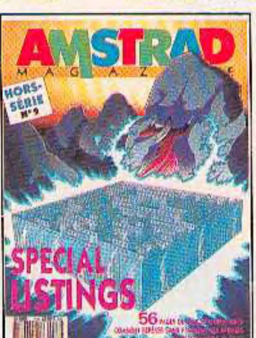
2- GARANTIE

Vous pouvez mettre fin à votre abonnement à tout moment. Il vous suffit de nous adresser un courrier avec votre signature. Nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.

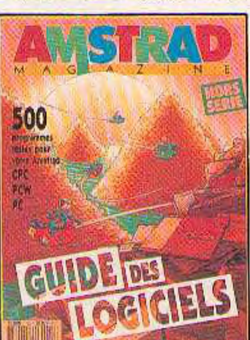
3- CADEAU : 2 N°s HORS-SERIE à choisir parmi les N°s parus en 87



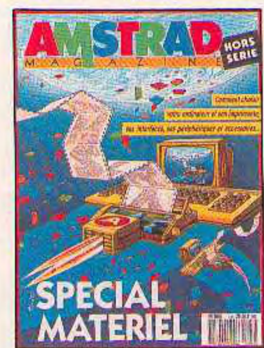
1. Amstrad de A à Z



2. Spécial listings



3. Guide des Logiciels



4. Spécial Matériel

Abonnement à AM MAG

☐ Oui, je m'abonne à AM MAG pour 12 N°s + 4 HS au prix de 275 F (au lieu de 340 F)
☐ Europe : 375 F ☐ Airmail : 400 F

☐ Je choisis en cadeau 2 numéros Hors Série : ☐ N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4
Règlement par : ☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

à adresser à :
AM MAG Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDE

NOM : .... Prénom : ....
Adresse ....
....

NORTH STAR



Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

C'est un dur combat que mènent chaque jour ces hommes, ces femmes et ces enfants dans un monde surpeuplé, rongé par la famine et la maladie. Le seul espoir pour cette population, rejoindre la station spatiale North Star, leur offrant des conditions de vie jusqu'alors inespérées.

« Le vol 7647-E en direction de North Star partira avec quelques heures de retard... » venait d'annoncer l'hôtesse d'une voix cristalline. Les voyageurs s'étaient alors installés confortablement dans la salle d'attente fixant du regard la pendule de la tour de contrôle qui égrenait les secondes avec une lenteur déconcertante. Bien que compréhensif, on commençait à s'impatienter lorsque le haut-parleur grésilla à nouveau : « Suite à des incidents techniques, tous les vols sont annulés... ».

Plus de nouvelles

Sans nouvelles de la base depuis plus de trente cinq heures, les quatre seigneurs de la terre ont décidé de mettre fin aux nombreuses rumeurs en y envoyant un homme de confiance. Ne sachant pas ce qui l'attend sur North Star, notre héros a préféré se munir d'un scaphandre de combat et d'un bras robotisé capable d'anéantir tout ce qui entravera la progression du joueur. Le scaphandre ne disposant que d'une faible réserve d'oxygène, il sera capital de « faire le plein » le plus souvent possible.

Alice au pays des Aliens

Le premier rapport de l'agent détaché sur la station mentionne la présence d'humanoïdes féroces ayant pris possession des lieux et dont le mot d'ordre semble être de détruire tout ce qui bouge. Le joueur va devoir exterminer cette vermine florissante tout en prenant garde à sa propre vie qui ne tient qu'à un fil. En parcourant les différents niveaux de la base, il devra tenter de récupérer des modules pour son bras robotisé en détruisant des sortes de dômes métalliques disséminés ça et là dans la station. C'est aussi dans ces derniers que se trouvent les réserves d'oxygène matérialisées sous forme de bulles qui s'envolent lorsqu'elles sont libérées et que vous devrez absorber.



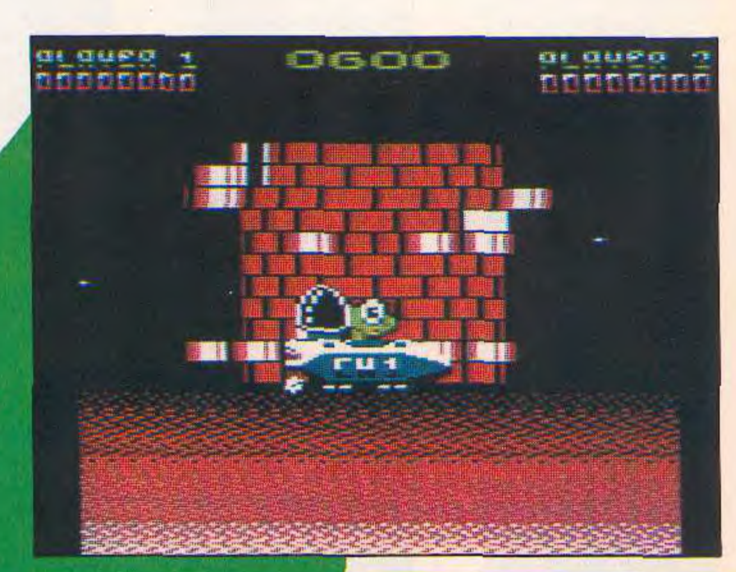
Une étoile est née : North Star

Bien que sans grande originalité, ce soft se laisse dévorer grâce à une excellente réalisation. C'est d'abord un régal pour les yeux que de déguster ces beaux décors sur lesquels évoluent des sprites dans une animation des plus fluides. Puis, festin pour les oreilles qui seront captivées par les bruitages très convaincants. Seul point négatif, les collisions entre les sprites sont parfois douteuses, aussi, restez le plus possible éloigné des aliens et n'allez surtout pas vous amuser à les narguer en leur passant dessous. North Star est en fait un très bon logiciel capable de rivaliser avec les meilleurs jeux d'arcade sur micro du moment. (Voir ou découvrir Trantor et Gryzor). Si vous hésitez encore, demandez donc à votre revendeur habituel une petite démonstration avant de vous embarquer dans cette aventure captivante.

Christian Roux



NEBULUS



Éditeur : Hewson
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

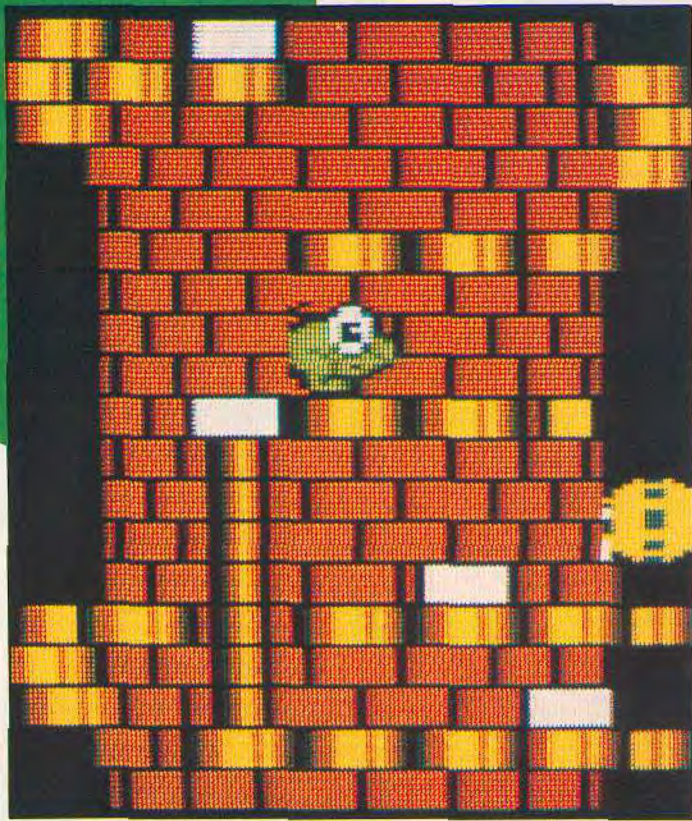
Les autorités compétentes sont catégoriques : « C'est impossible ! Chaque bâtiment, chaque bicoque se trouve rigoureusement fiché au sein de l'ordinateur central qui retransmet aussitôt ces données aux terminaux de vol de tous les cargos ». Pourtant, après avoir silloné la surface des mers, il fallut se rendre à l'évidence : de nombreuses tours avaient été érigées par quelqu'un ou quelque chose sans autorisation précise et ne *figuraient donc pas sur les* registres concernés.

Gare aux gêneurs

Stupéfait, le gouvernement a *alors transmis le dossier à* l'office de la destruction afin que ce dernier trouve un moyen de stopper ces accidents. C'est ainsi que notre petit Nébuleusien se retrouva un beau matin au pied d'une de *ces tours chargé de la détruire* en agissant sur le mécanisme d'auto-destruction placé au sommet de chacune d'elle. Et voici, notre petit crapaud aux yeux dévorant et à la queue noir (image typique des habitants de Nebulus) qui commence à gravir les premières marches de la construction.

Attention : propriété piégée

Les autochtones ne sont pourtant pas décidés à abandonner *les lieux et vont tout faire pour* chasser la « Guernouille » qui devra agir avec beaucoup de sang froid et de stratégie pour affronter la tour elle-même avec ses tunnels, ses marches piégées, ses ascenseurs, ses *gardiens aussi bizarres* que dangereux et bien d'autres surprises que vous vous ferez un plaisir de découvrir tout en luttant contre le temps. Gare à la chute s'avèrant souvent fatale !



Ce logiciel, tiré de la version Commodore est une petite *merveille, tant au niveau per*formances avec cette tour en trois dimensions qui tourne sur elle-même donnant le vertige, qu'au niveau des graphismes. La musique n'est cependant pas extra et il vaudra mieux la couper pour déguster les superbes bruitages et ainsi *mieux pénétrer au cœur de* l'action. Prenez votre envol avec Nebulus et vous retrouverez des sensations dignes de celles que vous éprouveriez dans une salle de jeux.

Christian Roux

COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



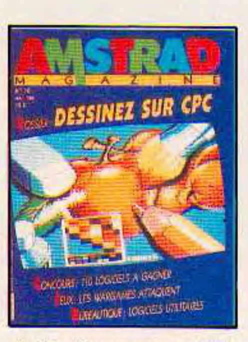
N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 - Help : le début avec Sorcery + Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 - Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 - Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



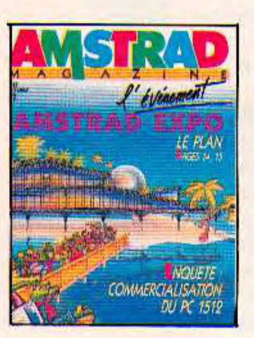
N° 14 - Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



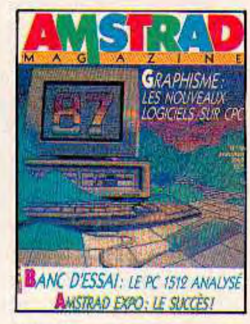
N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



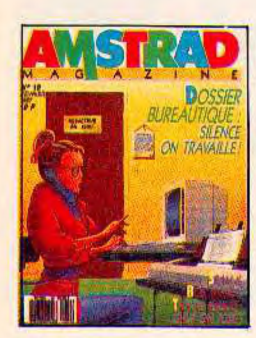
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



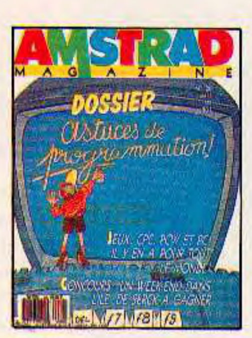
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



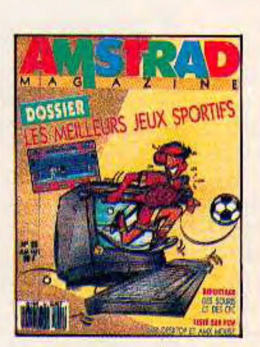
N° 19 - Dossier bureautique. Pro CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



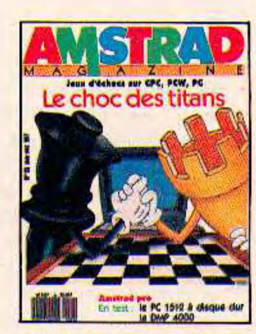
N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.

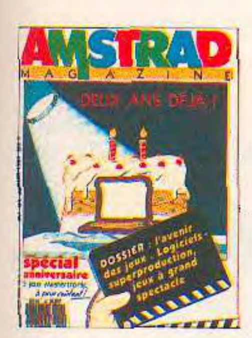


N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.

ECTION ET COMMANDEZ
ETTES, RELIURES.



N° 24 - L'avenir des jeux, logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro. Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son. Amstrad côté musique.



N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



N° 30 - Et la B.D. devint micro.



N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits. ... les possibilités graphiques du CPC. ...



N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : un test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures. Listing du mois. À vos maths.



N° 34 - Amstrad musicalement vôtre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.

Reliez vos brochures





Coupon à retourner à : AM-Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 59 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
(entourez celles que vous désirez
Collection de 6 cassettes : 340 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 F. ☐ n° 33, 34, 35 : 140 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34 : 375 F.
(envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F (envoi gratuit) ☐ Collection de 12 numéros au choix : 160 F (envoi gratuit)

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM ____________________ PRENOM ____________________

RUE ____

CODE POSTAL __________ VILLE ____________________

TAB ____ PNS ____ Date ____ Signature ____

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

SPY VS SPY TRILOGY

Vers la fin des années soixante, alors que le Rock'n Roll faisait grand bruit aux U.S.A, le jeune cubain Antonio Pholias concrétisait son rêve. Il venait de créer, en quelques coups de plume deux individus plein de charmes : Spy vs Spy, des agents secrets très spéciaux passant leur temps à se taper sur le bec. Aujourd'hui, chacun pourra renouer avec ces héros, avec ces trois aventures : Spy vs Spy, The Island Caper et Artic Antics.

Nos deux petits espions commençaient à se fatiguer de jouer les bouffons au travers des pages qui leur étaient assignées dans le magazine MAD (revue Américaine consacrée à la BD, créée en 1965), ils se devaient de trouver de nouveaux espaces pour exhiber leurs facéties. Les frères Spy, durent attendre une vingtaine d'années pour que Mike Redel se penche sur leur cas et leur offre une nouvelle jeunesse sous les apparences de deux jolis sprites.

Sprites vs sprites

Ils ne perdirent pas de temps pour retrouver leurs bonnes vieilles habitudes en semant la pagaille à l'intérieur de l'ambassade où, on les avait envoyés pour remplir une mission de peu d'importance. Ce logiciel, mettant en dualité deux joueurs, qui, sous les traits d'un Spy blanc et d'un Spy noir ne chipotaient pas (comme tout espion qui se respecte) pour se tendre des pièges diaboliques, contribua à introduire ce nouveau concept de jeu révolutionnaire.

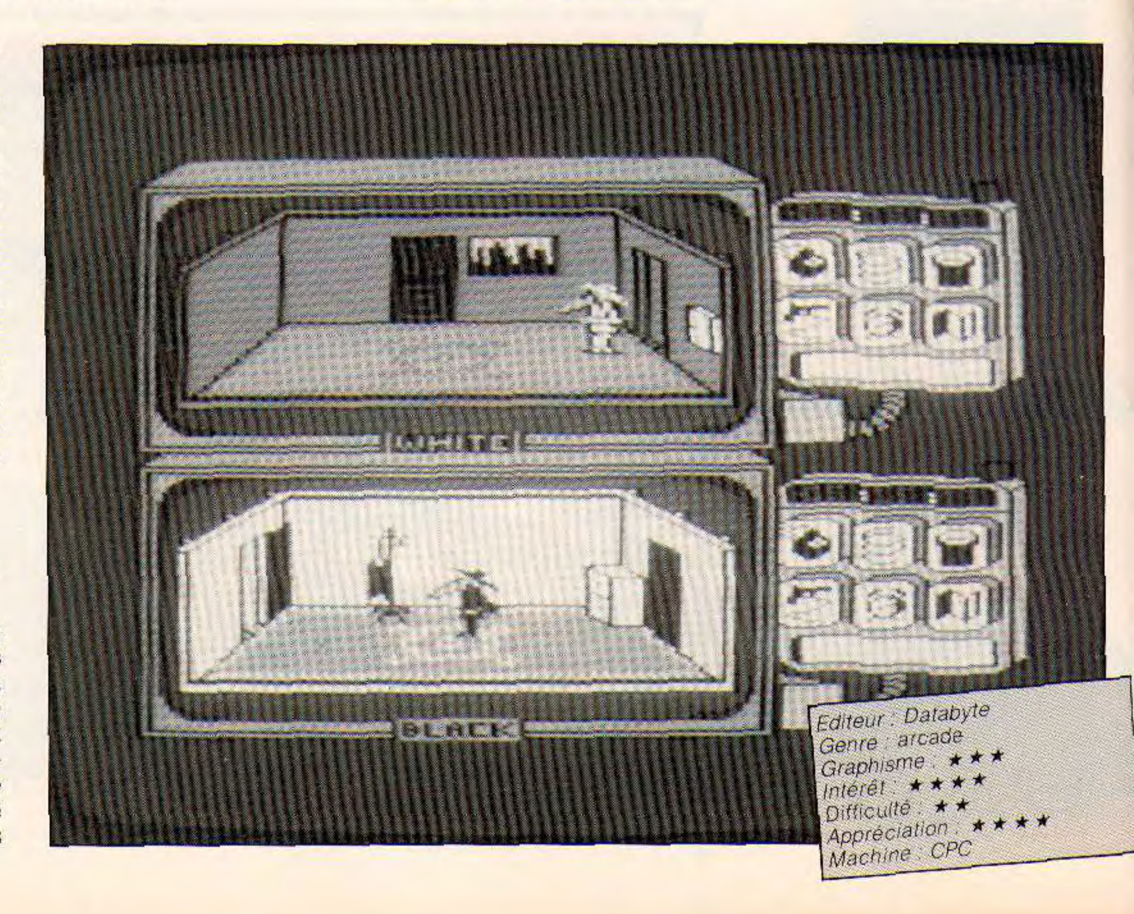
Rambo Warrior

Fort satisfait de ce premier essai, les programmeurs n'hésitèrent pas à leur confier une nouvelle quête. Parachutés sur une île volcanique, les deux Dupond-Dupont made in USA devaient y retrouver les trois composantes d'un missile. La réalisation du produit demeure sans faille et l'aventure est beaucoup plus passionante et plus riche, de la musique, un scrolling constant et des pièges encore plus sordides que dans le premier épisode. La mode aidant, Spy vs Spy troisième du nom vient de voir le jour. Cette fois, les inséparables compagnons vont devoir s'affronter dans les blancheurs des terres arctiques.

Un charme éternel

La base du jeu reste cependant la même, pose de pièges (du TNT au trou dans la glace), affrontements à coups de boules de neige, examen des actions de l'adversaire (chaque Spy évoluant dans une moitié d'écran), et recherche des objets pour enfin regagner la fusée permettant de quitter le pôle, le tout en un temps limité et entrecoupé de superbes animations humoristiques. Même si le jeu semble avoir pris un léger coup de vieux, cette trilogie demeure un excellent investissement pour tous les adeptes de la série mais aussi pour les nombreux joueurs avides de nouvelles sensations à la limite du délire.

Christian Roux



Editeur : Databyte
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC



IKARI WARRIORS

Sorti depuis plus d'un an, Ikari Warriors rencontre aujourd'hui encore beaucoup de succès : en effet, ce jeu est la meilleure simulation de combat créée pour CPC.

Editeur : Elite
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Edité après Commando, il en reprend le principe en fait assez simple : il faut tirer sur tout ce qui bouge ! Vous incarnez un des guerriers Ikari, et devez délivrer le général Alexander Bonn commandant les forces américaines C.I.F. kidnappé par un groupe de révolutionnaires. Mais votre avion s'est écrasé assez loin du quartier général ennemi ; vous allez donc devoir traverser la jungle et y combattre les forces révolutionnaires. Ikari Warriors ressemble assez à Commando mais vous allez bien vite vous apercevoir qu'il lui est supérieur, particulièrement par son réalisme : bien que de taille réduite, les sprites sont nets et précis, et de plus très nombreux : vous allez devoir affronter divers ennemis aux armes redoutables, du simple fusil au lance-roquettes. Certains une fois détruits vous laisseront des munitions ou une arme spéciale qui permet de détruire tout ennemi se trouvant dans l'écran de jeu, bonus qu'il vous faudra ramasser. De plus, des hélicoptères et des chars se dresseront sur votre route, qu'il faudra détruire si vous n'avez pas réussi à vous en emparer. N'oubliez pas de rester vigilants car certains ennemis se camouflent et ne deviennent plus alors que des points noirs sur l'écran, par exemple lorsqu'ils sont de la même couleur que la végétation ou s'ils nagent sous l'eau lors de la traversée des fleuves.

Lâches s'abstenir !

Enfin, il faudra détruire les tankers et traverser les différentes lignes de défense. Vous êtes pour cela armé d'un fusil et de grenades ; munitions malheureusement limitées. Une touche vous permet de choisir entre le tir dans la direction où vous allez et le tir dans une seule direction, pour effectuer un balayage dans les lignes ennemies.

Le graphisme est assez précis avec un scrolling et des couleurs agréables. Quant aux bruitages, ils méritent ici bien leur nom ; en effet, si vous mettez le haut-parleur de votre ordinateur à fond, il faudra vous attendre à changer de voisin ! Heureusement, le menu permet de sélectionner entre musique, bruitages, les deux ou aucun.

Très bien réalisé, Ikari Warriors est donc une excellente simulation de combat. Mais si je vous dis en plus que vous pouvez jouer avec un partenaire en même temps, alors là vous n'avez plus qu'une chose à faire : vous procurer ce jeu le plus rapidement possible !

Stumpik



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

PROMOTIONS MOIS DE JUIN

BOITES DE RANGEMENT SERRURE :
2 boîtes de 80 DK 3'' .... 199 F
(au lieu de 300 F)

DISQUETTES VIERGES AMSOFT (avec boîtes) :
2 boîtes (= 20 DK) de DK 3'' 399 F
(au lieu de 500 F)

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE II
APPLE GS
MAC INTOSH — *Nouveautés*
COMMODORE — *Hit-parades*
IBM PC - PC 1512 — *Sélections*
MSX — *Promotions*
PCW — *Messagerie*
ATARI XE-XL — *Commandes*
ATARI 2600 — *etc.*
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PERIPHERIQUES
MANETTES

et aussi les parutions prévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.

3615 CLUBTEL ∗STAR
Commandez par Minitel : **– 10 % !!!**

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
JINXTER	249 F
KNIGHT ORK	215 F
MASTERFILE 8000	549 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
STARGLIEDER	239 F
TASPRINT	265 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

AMSTRAD

** NOUVEAUTES*

* 6-PACK VOL.3 (Dragon's Lair 1 et 2, Tuer n'est pas jouer, Ghost'n Goblins, Enduro Racer, Paperboy)	95 F	145 F
A.T.F.	85 F	159 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI (Asphalt, Zombi, Inertie, Manh. L., Mange-caill.)	169 F	205 F
ALBUM EPIX (Winter G., World G., Imp. Mission, Sup. Cycle)	119 F	169 F
* APOCALYPSE		229 F
* ARCADE ACTION (Barbarian, Renegade, Intern. Karaté, Supersprint, Rampagne)	109 F	189 F
* ARKANOID 2	99 F	159 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* ATOMIK	125 F	159 F
BARVARIAN	79 F	119 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BED LAM	99 F	159 F
BILLY II	135 F	195 F
BIRDIE	115 F	185 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CARRE D'AS		199 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
* CONSPIRATION	149 F	195 F
* CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
* CYBERNOID	99 F	
* DARK SCEPTRE	105 F	159 F
* ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
FLYING SHARK	95 F	159 F
* GABRIELLE	119 F	155 F
GAZOL HITS	99 F	159 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
* GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
* GOLD HITS III (Trantor, Rampart, Cap America, Brave Star, Salomon's Key, World Class L. Board)	109 F	189 F
* GOLDEN 7		135 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HITS DE L'AV. (av. Sram)		259 F
HITS N° 6 LOR. (dt Atomic)	99 F	159 F
HURLEMENTS		159 F
* IKARI WARRIORS	99 F	129 F
IMAGINE ARCARDE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
INSIDE OUTING	139 F	189 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
* JINXTER		199 F
* KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
* LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA GUERRE DES ÉTOILES	99 F	145 F
* LE JEU DU ROY	105 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
* LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
* LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LES GEANTS D'ARCADE (Road Runner, Indiana Jones, Rygar, Deepers Dongeon)	109 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
* LES PRIVES (Vera Cruz, Heritage, Formule, Aff. Sydney)	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
* MAGIC CUBE 2 (Blue War, Blue Star, Garden Party)		195 F
MASK II	99 F	149 F
MASQUE PLUS		175 F
MASTERS OF THE UNIVERS	119 F	155 F
MATCH DAY II	99 F	155 F
* MEGA APOCALYPSE	109 F	
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
* NORTH STAR	89 F	159 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
* PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
PLAY-BACK		235 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
RENEGADE	79 F	129 F
* ROLLING THUNDER	109 F	159 F
* SECOND CITY	85 F	
* SIDE ARMS	99 F	149 F
* SPACE RACER	145 F	189 F
* SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HANG ON	99 F	159 F
SUPER HITS N° 2 (OCEAN) (Army Moves, Cobra, Head over Hills, Wizball, Tank, Mutants)	119 F	165 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
* TEN GREAT GAMES II (Duck, Mask, Monty, Samourai Tri, Convoy Raider, Basil Detective, Jack Nipper 2, Deathwish 3, Thing Bounces Back, Final Matrix)	115 F	
TERRAMEX	99 F	149 F
TETRIS	99 F	145 F
TOP 10 COLLECTION ELITE (Saboteur 1 et 2, Sigma 7, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos, Bombjack 2)	99 F	149 F
TOUR DE FORCE	85 F	129 F
TRESORS D'US GOLD (Gauntlet, Leaderboard, Infiltrator, Métrocross, Ace of Aces)	115 F	159 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
TRIV. POUR. JUNIOR 6000		255 F
TRIV. POUR. JUNIOR 3000	189 F	
FIC. SUP. TP JUNIOR 3000	115 F	
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
* UNITRAX	105 F	165 F
* V 2		165 F
* VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
* VENON STRIKES BACK	99 F	149 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURES :	
- pour 10 DK 3'' - 3''1/2	55 F
- pour 40 DK 3'' - 3''1/2	100 F
- pour 80 DK 3'' - 3''1/2	150 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES 3''	250 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- PCW 9512	149 F
- PCW 8256	189 F
KIT DE NETTOYAGE 3''	80 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	80 F
SUPPORT ECRAN 14'' CPC	160 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

GUN-SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DEL-PRISE	170 F

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL ∗STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 F	
				Frais de Port	15 F
				C. R.	
				TOTAL	

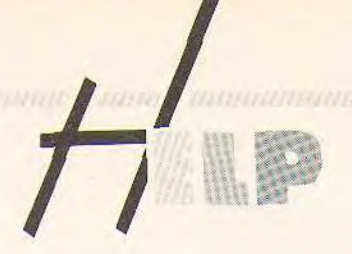
Payez par Carte Bancaire
_____•_____•_____•_____•____
Date d'Expiration ..../.... *Signature :*
EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

AMM 06/88

NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal Tél.

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains !

GRYZOR

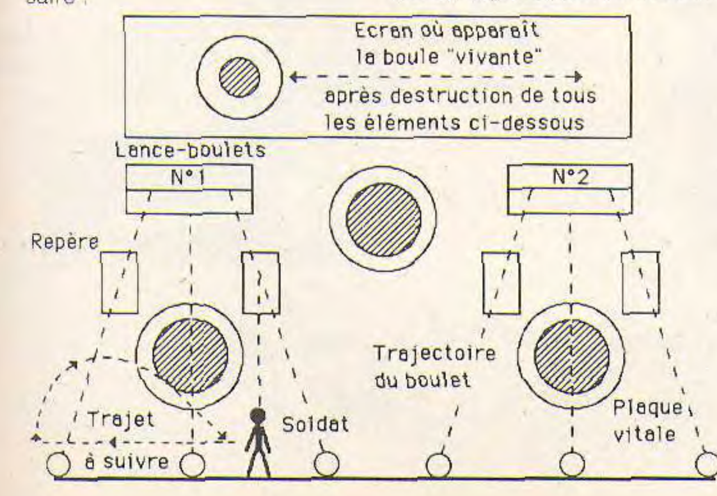
Trucs et astuces

1er niveau

- Prendre le lance-flammes : tirer sur la première trappe qui s'ouvre à intervalles réguliers et prendre l'oiseau rouge noté « L » qui apparaît lorsqu'on atteint la cible (matière rouge à l'intérieur de la trappe).
- Avancer en essayant de ne pas se faire tuer afin de garder le lance-flammes (se déplacer en bas de l'écran).
- Face à un mur qui paraît infranchissable, se positionner au bas de celui-ci (après avoir détruit le lance-balles qui vous gêne dans votre tâche), en s'approchant le plus près possible et en évitant les boulets. Sauter sur place et tirer sur la pierre bleue incrustée qui clignote jusqu'à l'explosion. A cet instant, terminer le saut contre le mur avant que les boulets ne retombent. On se retrouve normalement au deuxième niveau.

2e niveau

- Dans un couloir bloqué d'un champ magnétique, il suffit d'éviter les balles en sautant et de tirer sur les bornes se trouvant au fond du couloir, afin de détruire celle qui commande le champ. Il existe quatre pièces de ce genre.
- Désormais dans une pièce quelque peu difficile à franchir, un schéma s'avère nécessaire :



Il faut éviter les six boulets qui tombent en même temps. Pour cela, se placer entre la trajectoire des boulets suivant le repère. Ceux-ci arrivés au bas de l'écran, changer de position de manière à pouvoir tirer sur les plaques « vitales », puis revenir rapidement entre deux trajectoires avant que les boulets ne tombent à nouveau (le lance-flammes facilite la tâche). Détruire le lance-boulets (n° 1 ou 2) lorsqu'il s'ouvre et rester dessous. Tirer sur la boule « vivante » qui apparaît en haut de l'écran, en évitant les flammes « boomerang » qu'elle lance. Suivre pour cela la « trajectoire » indiquée sur le schéma. Détruire le lance-boulets après avoir détruit la boule « vivante ».

3e niveau

- Après un court chargement, on se trouve plongé dans un souterrain qu'il faut remonter pour rejoindre la surface (prudence, il y a de nombreux pièges). A la fin du niveau, un temple hindou surmonté d'un dieu apparaît. Détruire le diamant qui se trouve tout en haut (attention à gauche et à droite).

4e niveau

- Encore des champs magnétiques.
- Encore une salle (plus difficile) : se placer rapidement à gauche ou à droite de l'écran, puis sauter en évitant les boulets de façon à pouvoir détruire les plaques vitales comme au deuxième niveau. Détruire ensuite le lance-boulets. La vraie difficulté consiste à détruire les deux abeilles qui apparaissent et pondent des oeufs. Leur tirer dessus au moment où elles pondent en restant immobiles. La réussite donne accès au cinquième niveau.

5e niveau

Attention aux fuites de gaz ! Avancer en prenant des armes (tirer sur les oiseaux ou les trappes). Prendre un bouclier (très important) en tirant sur un oiseau. Foncer droit devant sans s'occuper de rien. Bientôt bloqué par une tête géante crachant des embryons, se placer sous le bouclier et tirer dessus sans interruption jusqu'à ce qu'elle éclate.
Votre chemin s'arrêtera devant un coeur qu'il m'est impossible de détruire. Je m'excuse de devoir terminer ainsi mes explications.

Christian Guehi

INDIANA JONES

Les trois premiers tableaux

1er tableau : droite, monter échelle, droite, descendre échelle, descendre échelle, descendre, descendre échelle, droite, descendre, échelle, descendre échelle, gauche, prendre liane (se mettre le plus près possible et appuyer sur le bouton de tir), gauche, monter échelle, gauche, prendre liane, gauche, descendre échelle, gauche, monter échelle, droite, monter échelle, gauche, monter échelle, monter échelle, gauche, monter échelle, entrer dans la mine où il y a un wagonnet.
2e tableau : pousser constamment le joystick vers le bas en appuyant de même sur le bouton de tir, jusqu'à atteindre le troisième tableau.
3e tableau : gauche, monter, tuer serpent, monter, droite, prendre liane, droite, attendre devant la première porte l'apparition du pont de corde, passer dessus et entrer dans l'une des deux portes.
Je sèche pour les autres tableaux.

Mickaël Carpentier

BUBBLE BOBBLE

Le code

Après une longue partie acharnée, j'ai trouvé le code de ce jeu formidable, le voici : Z1Z1Z43ZZZZZZZZZ1ZZ3Y-3ZZ1Y24V2S.

Patrice Moisy





BUBBLE GHOST,
chemin de traverse

Si vous n'arrivez pas à passer outre les pièges qui barrent votre chemin, sachez qu'il existe un raccourci pour atteindre le dernier « hall ». En effet, au lieu de faire sortir le « ghost » du premier hall par l'ouverture de gauche, faites le diriger (avec la « bulle ») vers celle de droite auprès du « hachoir ». Attendez que les deux lames commencent à s'ouvrir pour souffler un grand coup. Insistez même lourdement si cela ne fonctionne pas du premier coup, jusqu'à ce que vous, votre « ghost » et sa « bubble » vous retrouviez de l'autre côté, dans un « hall » estampillé SP. Dirigez-vous alors vers la porte située à l'extrême droite. Vous êtes à présent dans l'ultime et 35e pièce.

Envoi de L. Moan



TUER N'EST PAS JOUER,
trucs et astuces

LEVEL 1 : ne vous souciez pas des agents du SAS. Allez tout au bout à droite et dégainez votre WALTHER PPK. Tirez sur l'homme « plus dangereux que les autres » pour avoir 50 points. Marchez vers la droite... Le tour est joué !
LEVEL 2 : sélectionnez les lunettes à infrarouge. Vous pourrez ainsi éviter plus facilement les tirs de vos ennemis dans la nuit devenue plus claire. Allez tout à fait à droite et voilà !
LEVEL 3 : prenez le casque d'ouvrier, afin de rendre moins douloureux le contact les pipelines.
LEVEL 4 : Armez-vous d'un bazooka pour tuer les hommes, au nombre de trois, qui vous barrent le chemin. Attention aux obus lancés par les hélicoptères et qui creusent des cratères très difficiles à éviter.
LEVEL 5 : crevez tous les ballons à coup de carreaux d'arbalète. Un coup de WALTHER PPK suffit à vous débarrasser du lanceur de ballons.
LEVEL 6 : les hommes peuvent être tués par le pistolet à dards. Mais c'est très difficile et j'y laisse toujours ma peau... Help !

Envoi de E. Redon

FREDDY HARDEST,
« le » code

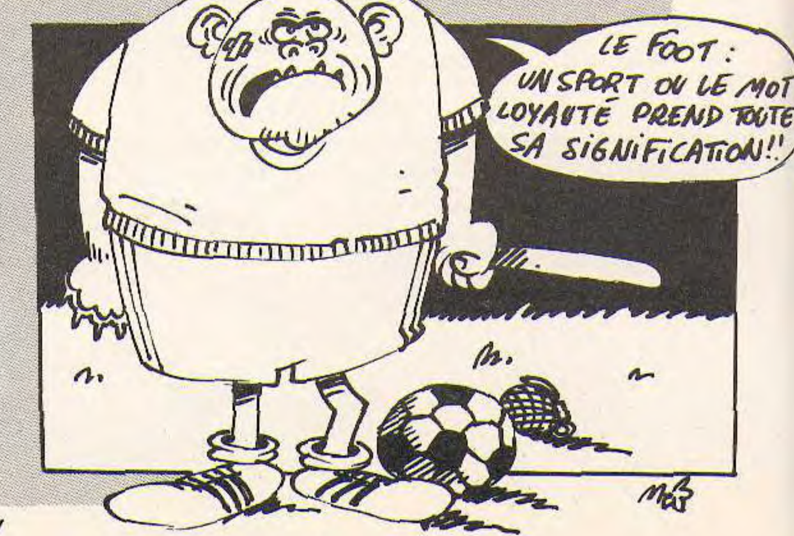
Voici le code donnant accès à la seconde partie : 897653. Et vous voilà au milieu de dixaines d'ordinateurs.

Envoi de D. Villaume

PETER SHILTON'S FOOTBALL,
11 codes sur 16

B : 5853
C : 3144
D : 1154
E : 2148
F : 4658
G : 6641
H : 7651
I : 8546
J : 5556
K : 3245
L : 1255

Envoi de Cheval Blev



LES ACCESSOIRES INDISPENSABLES



JOYSTICKS - LES INCASSABLES

Principales caractéristiques :
MATERIAUX : socle : aluminium anodisé et ABS,* poignée : tube d'acier diamètre 20 mm,* recouvert ABS surmoulé, composants : 7 microswitches professionnels homologation UL (ETATS-UNIS) et CSA (CANADA), (UL/CSA 15A 125. 250 VAC), 50 mm par 30 mm, montage poignée sur silent bloc, en couronnne, cablage : système anti-arrachement.
UTILISATION : main droite/main gauche, deux boutons de tir plus une détente de tir ; prise 9 broches.
* caractéristiques : COBRA
COMPATIBILITE : AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, ETC.
LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX,
UN INVESTISSEMENT A LONG TERME

garantie 2 ans.

PIECES ET MAIN D'ŒUVRE Y COMPRIS CASSE DE LA POIGNEE



MICRO INTERFACE

Boîte de rangement disquettes 3 pouces.



JOYSTICK ET INTERFACE POUR COMPATIBLE PC
Fabrication 100 % française

La compatibilité est garantie à 100 % pour ce joystick analogique et son interface qui bénéficient par ailleurs d'une garantie constructeur de 1 an pièces et main d'œuvre. Isolation coque A.B.S 3 boutons de tir.



DISQUETTES 3 POUCES

Technologie et fabrication 100 % européennes.
Disponibles en boîtes individuelles ou par boîtes classeurs rigides de 10 unités.



JOYSTICKS,
FABRICATION EUROPEENNE

* SUPERSHOT 5000 : 6 microswitches, excellent rapport qualité prix, avec ou sans double prise.
* CONTROLER : La qualité à prix sympa avec ou sans double prise.



LOGICIEL GRAPHO

Logiciel de création graphique et d'animation pour AMSTRAD 6128.
Livré avec notice 40 pages



KIT DE NETTOYAGE 3 POUCES
Indispensable au bon fonctionnement de votre drive.

EN VENTE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL AINSI QUE DANS LES FNAC

Egalement chez CTS le matériel professionnel : onduleurs, cordons et cables de raccordement, souris, printer buffer, etc.



CTS FRANCE
6, avenue Philippe de Girard
93420 VILLEPINTE
Tél. : 43.85.59.28
Télex : 270 105 F - réf. 912
Téléfax : (1) 43.84.63.81

TRANTOR
MIAM
SCRUNTCH !!
MAIS !! POURQUOI ÇA MARCHE PLUS ÇA?
CLIC
CLIC
CLIC


BON SANG !! PAS FACILE À DIGERER !!


SUPER CE JEUX !! EXTRA !!

TRANTOR

1 DEPART 1
2 2
3 3
4 4
5 NIK 5
6 6
7 7
8 8

LISTE DE QUELQUES CODES :

GRAPHICS
TERMINAL
COMPUTER
JOYSTICK
KEYBOARD
HARDWARE
CASSETTE
SOFTWARE

Quelques conseils :

Les 3 premiers niveaux ne présentent pas trop de de difficultés, mais gare au monstre du niveau 4, s'il vous touche, c'est la fin!
Pour activer la centrale NIK, il faut la disquette se trouvant dans l'un des coffres, puis taper 1 des codes afin d'obtenir celui à 3 lettres que l'on doit entrer dans le terminal de la zone de télétransport (niveau 8), à condition d'avoir déconnecté tous les terminaux.
Vous pourrez ensuite vous enfuir.

coffre-fort

centrale avec une lettre

gaz pour le lance-flamme

zone de télétransport



centrale NIK

plate-forme descente

plate-forme montée

Envoi de Captain NEUNEU

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus de jeux!

LE PLUS GRAND PACK DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE 20 SPORTS PASSIONNANTS

COMPRENANT

LES POIDS · DU BASKET · DU FOOTBALL · DU SAUT A LA PERCHE · DE LA NATATION · DU SLALOM GEANT · DU PLONGEON AU TREMPLIN · DU PING-PONG · DU TIR AU PISTOLET · DU CYCLISME · DU TIR · DU TIR A L'ARC · DU TRIPLE SAUT PERILLEUX · DE L'AVIRON · DES PENALISATIONS · DU SAUT A SKI · DE LA LUTTE A LA CORDE · DU TENNIS · DU BASEBALL · DE LA BOXE · DU SQUASH · DU BILLIARD/DU BILLIARD AMERICAIN.

10 JEUX A SUCCES

10 HIT GAMES

GAME SET AND MATCH

OVER 20 EXCITING EVENTS

ocean

UN COMBAT GEANT

D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE

AMSTRAD

Encore plus defrissons!

OCEAN'S ALL STAR HITS N.2

AMSTRAD CPC 464/664/6128 DISK

ocean

Ensemble de SIX jeux accessible à Votre budget argent de poche.

AMSTRAD · COMMODORE



Encore mieux !



DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

AVEC ★ ARKANOID ★ GAME OVER ★ LEGEND OF KAGE ★ SLAPFIGHT ★ MAG MAX ★ YIE AR KUNG-FU II

NE MANQUES PAS

AMSTRAD

COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



QUESTIONS

Dans Oxphar, que faire pour « faire taire le peuple » ? La solution de The Pawn serait la bienvenue...
Nancy clopédie

Je suis bloqué dans Monté-raquéous. J'ai découvert la fusée, mais je ne parviens pas à trouver l'essence. Impossible de trouver la sortie dans Saboteur 1 et en outre, je suis perdu dans l'aigle d'or.
Laurent Fresnéda

Je suis complètement bloqué dans Métro 2018 :
- Comment communiquer avec les résidents
- Comment utiliser sa fortune (Ticks) ?
- Comment ouvrir la porte de la station « Palais royal » ?
Enfin, un plan complet serait génial ?..
Serge Laigre

Je suis au désespoir dans Hacker. Il arrive un moment où je suis repéré par les satellites et un message me demandant le nom de la compagnie s'affiche. Je n'ai pas encore trouvé la réponse. J'attends votre aide...
Christian Forquignon.

Dans Oxphar, comment faire pour tuer le troubadour ? Que faire à la rencontre de Mémone et son puits ? Que mettre dans l'icône au volcan ?
Popol

Dans Zombi, comment faire pour rentrer dans le couloir de l'étage numéro 4 ? Où est la clé du camion et comment visualiser la cassette vidéo ?
Dans le mystère de Kikeken-koi, que faire de l'autre côté de la rivière ? Comment ouvrir la trappe des enragés ? A quoi servent le delta, la fiole, le seau, le tournevis et où se trouve l'ampoule ? Quels sont tous les mots possibles ?
Dans Rambo II, que faire à bord de l'hélicoptère ? Où aller et où se trouve le deuxième prisonnier ?
Dans Manhattan Light, à quoi sert Gabby ?

Dans Thundercats, que faire après avoir pris les deux vies du level 1. Lorsque j'arrive à la deuxième colonne, je reviens au départ... S.O.S !
Yohann Houdry

Je n'arrive pas à prendre le « tankard » dans knight tyme et ce, même avec l'advert. Que faut-il faire à HMS Cobra ?
S.V.P, des vies infinies pour : Renegade, Grysor et Métro Cross (pour CPC 464 - K7).
Mickaël Carpentier

Quelqu'un pourrait-il m'aider dans V ! Comment poser une bombe et régler la minuterie ? Merci d'avance à mon sauveur.
Alf

Dans Pharaon, où se trouve la clef qui permet d'ouvrir la porte du passage de l'anneau, au nord de la cour intérieure ?
Frédérick et Cyril

Que faire dans Captain America, une fois que l'on a trouvé le code WORD ?
Il y a un jeu auquel je n'ai rien compris, c'est RAMPART.
Comment démolir le château ?
Gérard

Dans Paperboy, comment reconnaît-on les habitants abonnés au journal ?
J. Sénizergues

Dans Grysor, devant le coeur rouge, je suis bloqué. Je vous en prie, aidez-moi. Quelqu'un a-t-il un programme de vies illimitées pour ce jeu, ainsi que pour Prohibition et Renegade. J'apprécierais aussi beaucoup du temps illimité pour Enduro Racer.
Georges Roméo

RÉPONSES

A Fabien Dufour
(N° 33 - Crafton et Xunk)
Pour tuer les punks, il faut poser une grosse bouteille devant eux afin qu'ils y restent collés. On immobilise les infirmières en posant un pot de fleurs devant elles.
Pour piquer les savants, prendre une piqûre et la poser devant eux. Ils se mettent alors à tourner et un chiffre du code apparaît en bas de l'écran.
Il y a différentes façon de tuer les robots : soit en cassant une bouteille par terre afin qu'ils meurent en passant dessus, soit en les immobilisant avec un objet qui monte en émettant un son aigu.
Alf

A Mohamed Nardeau
(N° 31 - Short Circuit)
Pour accéder à la deuxième partie, appuie simultanément sur les touches O, C, E, A, N pendant deux ou trois secondes.
Yohann Houdry

A Éric Hervé
(N° 32 - Jack the Nipper)
Pour « prendre la porte :», il suffit de se mettre devant celle-ci et d'appuyer sur ENTER.
Alain et Stéphane Gambier

A Gonzo
(N° 32 - Dragon's Lair II)
Au dernier level, montez le plus haut possible jusqu'à ce que le grand monstre lance de la boue, formant ainsi un pont permettant d'atteindre le rocher. Sautez alors sur le fameux rocher du trésor, sans vous préoccuper des mouvements du grand monstre.
S. R Productions

A Sputnik Cracker et Nicolas Christin
(N° 32 - Mask 1 et Taï Pan)
Pour passer aux autres niveaux de Mask 1, il faut retrouver tous les agents mask et retourner au point de départ (le vortex de temps).
Pour demander un prêt dans Taï Pan, il faut rentrer dans un restaurant et refuser lorsqu'on vous demande si vous désirez manger. Un homme se propose alors de vous prêter de l'argent.
Pascal Buatois

A Pik et Pok et Gérald Brouillet
(N° 32 et n° 33 - Pharaon)
Il faut taper 20 devant la porte de la cité pour ouvrir celle-ci. Pour échapper aux radiations de la pyramide, il suffit d'ouvrir le sarcophage de la déesse d'Ackhéa qui se trouve à l'est de la cour intérieur, de revenir dans la cour, d'aller à l'ouest et de prendre le masque protecteur d'Ackthéon.
Frédéric et Cyril

A Bruno Faur
(N° 33 - Head Over Heels)
Voici quelques astuces pour aller chercher la cinquième couronne :
- Dans la salle ou il y a différentes salles de téléportation, passez la porte au bout de la flèche.
- Dans le couloir, séparez-vous, jambe à droite, tête à gauche.
- Les jambes montent l'escalier, attention au robot. Vous arrivez dans une salle de téléportation (télédéportez-vous).
- Vous rentrez dans un couloir, attention au robot ! Faites un va-et-vient et passez dès que possible.
- N'allez surtout pas à la porte au fond à gauche. Une fois que l'écran change, allez à droite puis à gauche.
A partir de là, c'est à vous de jouer.
Gérard

A Gonzo (n°32 - Rygar)
Ce ne sont pas des malles, mais des icônes qui s'obtiennent (affichage en bas de l'écran) en tuant plein d'ennemis. A chaque level, tu dois en prendre autant que possible, elles changeront ton pouvoir et ta situation.
Gu-Gus

A F. Houque (n° 33 -Army Moves)
Pour accéder au second niveau, il suffit de taper : 15372. Bonne chance !
Wandrille Delcambre

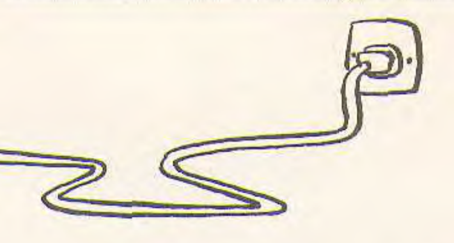
A Sputnik Cracker (n°32 - l'Héritage)
Voici quelques codes pour aller à l'aéroport :
AAAAEEGB, AAEIOABB, AMAOGAGB, AAMBGABB, AMFAGBAB, AAHAOBBB, AIAFGBBB, AAAAABBB, AAAAAABB, AEAIOABB, AAHBGACB

Et pour aller à Las Vegas : IMAAGAAA, KLAAGAOA
Pour arriver en bas de l'immeuble, il faut donner à chaque personnage un objet précis :
Le nègre : la trompette
L'inspecteur habillé de noir : le révolver
Le chauve moustachu : le collier
L'épicier : la lampe de poche
La grosse bonne femme : le fer à repasser
Le chinois : le chandelier
L'homme à la chemise rayée : le cactus
L'homme dégarni aux moustaches violettes : le stylo
Le croque mort : de l'argent
Isabelle Strohm

Premiers pas en basic



Vous voulez vous mettre au Basic et vous ne savez pas par quel bout commencer ? Vous craignez être dépassé par des exemples hermétiques et submergé par un jargon ésotérique ? La seule vue d'un listing vous décourage ? Alors, cet article et ceux qui suivront sont faits pour vous. Ne les lisez pas vautré sur le canapé, mais installez-vous devant votre Amstrad CPC ou PCW (il y en aura pour chacun !) et partez, clavier au bout des doigts, à la découverte d'une véritable langue universelle : le Basic.



Ceux qui possèdent un CPC se contenteront de le mettre sous tension, le Basic se mettra en place de lui-même. Les possesseurs d'un PCW devront procéder ainsi !

- Mettre la disquette n° 2 (le CP/M) dans le lecteur.
- A l'apparition du A> tapez BASIC puis appuyez sur la touche [RETURN]. La machine mouline un moment, affiche un texte sur lequel nous reviendrons, puis un rectangle — le curseur — suivi de ok.

Passons aux choses sérieurses

Tapons ceci, en respectant bien l'espace après PRINT :
PRINT 2 + 5 [RETURN]
Un 7 apparaît aussitôt sur la ligne suivante. Le mot PRINT qui précède l'opération a une fonction importante : c'est lui qui ordonne à la machine de faire apparaître à l'écran le résultat d'une opération. Sans cet ordre, votre Amstrad ferait scrupuleusement son travail, mais le résultat, il le garderait pour lui ! Contrairement aux nombres, un nom ou une phrase que l'on voudrait afficher à l'écran obéissent à une syntaxe particulière : des guillemets doivent les encadrer.
PRINT « Am-Mag » [RETURN] affiche tel quel le texte entre guillemets. Le Basic, en effet, fait une distinction entre les nombres et les caractères typographiques.
En cas d'erreur, le Basic a l'extrême amabilité de nous la signaler. Tapez PRINT 2 + 5 : le Basic renvoie aussitôt un *syntax error* de plus bel effet. Ce message, — *erreur de syntaxe* —, signale notamment les fautes de frappe, ou les formules mathématiques mal fagotées. C'est la bête noire des débutants et même (nul n'étant à l'abri d'une étourderie) des programmeurs confirmés.
Tapons ceci : 1 PRINT 2 + 5 [RETURN]
Rien ne se produit... Angoisse... En fait, nous venons de créer un programmme. Un programme minuscule certes, presque rien, une seule toute petite instruction signalée par son numéro de ligne 1.
Pour que l'ordre de calculer soit exécuté, il faut lancer le programme par la commande : RUN (en anglais : « courir », « en route »)... et le miracle s'accomplit. Quelle est la différence avec un PRINT sans numéro ? Dans le premier cas, le calcul est effectué aussitôt que [RETURN] a été pressé : c'est une commande directe. Dans le second cas, l'instruction a été mise de côté en attendant l'ordre d'exécution RUN. Les esprits vifs auront rapidement subodoré l'intérêt de la chose : on peut aligner des quantités d'instructions puis les lancer par un seul RUN. Tout un programme, en quelque sorte !
Puisque le mot a été lâché, allons-y : voici votre premier

programme. Il n'est pas délirant, certes, mais il nous permettra d'examiner et de comprendre quelques instructions élémentaires.

Notez dès à présent que la numérotation des lignes se fera désormais de 10 en 10 ; il sera ainsi possible, par la suite, d'insérer des lignes supplémentaires si le besoin s'en faisait sentir. Cette manière de numéroter est devenu une véritable convention de programmation qu'il est judicieux d'adopter.

Des variables ? *Pourquoi ?*

Dans les exercices qui précèdent, nous avons utilisé des nombres, ce qui est bien pauvre et très limité. Nous aurions sûrement mieux fait d'utiliser des paramètres tels que A et B. L'intérêt ? Mais il est évident : chacun de ces éléments A ou B pourrait prendre une valeur quelconque, variable au gré du programmeur. A et B sont appelées des *Variables*. Afin de pouvoir affecter facilement une valeur à une variable, le langage Basic se sert d'une instruction très, mais vraiment très utile : INPUT. Lorsqu'il rencontre INPUT, le Basic arrête tout et attend qu'une donnée soit entrée au clavier. Essayez ceci :

```
10 INPUT A
20 INPUT B
30 PRINT A + B
```

Il va de soi, maintenant, que vous avez validé chaque ligne par <RETURN>. Avant d'entrer dans le détail des opérations, faites un RUN. Bon, c'est vrai, l'écran est d'une austérité affligeante : un pauvre point d'interrogation apparaît. Ce signe indique que le Basic attend votre chiffre. Tapez un nombre ; après le <RETURN> d'usage, un autre point d'interrogation appellera le second chiffre. A peine validé, la réponse apparaîtra.

Nous aurions pu donner un autre nom à ces deux variables : CHIFFRE 1 et CHIFFRE 2, par exemple, ce qui est plus « parlant » que A et B. C'est ce que nous ferons dans l'exemple ci-dessous. La syntaxe de INPUT nous autorisant à insérer un texte entre *guillemets, profitons-en pour* rendre le programme plus compréhensible. Le point-virgule évitera un retour à la ligne intempestif. En ligne 30, nous rangerons le résultat de l'opération dans une variable que nous nommerons à juste titre RESULTAT.

```
10 INPUT « Quel est le premier chiffre » ; CHIFFRE 1
20 INPUT « Quel est le deuxième chiffre » ; CHIFFRE 2
30 RESULTAT = CHIFFRE 1 + CHIFFRE 2
40 PRINT RESULTAT
```

Ne vous souciez pas de la première version : une ligne portant le même numéro qu'une ligne déjà existante se substituera à l'ancienne. Tapez LIST <RETURN> pour vérifier : le nouveau *listing* s'inscrit à l'écran, dûment rectifié. Et faites un RUN : la présentation est déjà meilleures, bien qu'un fatras d'essais encombre l'écran. Pour vider l'écran, le *Basic des CPC offre une fonction simple* : CLS (pour CLear Screen, effacer l'écran). Celui des PCW est plus compliqué ; nous entrerons dans le détail le moment venu. En attendant, que ceux qui travaillent sur un CPC veuillent bien taper : 5 CLS

Ceux qui possèdent un PCW devront se coltiner la formule suivante : 5 PRINT CHR$ (27) + « E » + CHR$ (27) + « H »

Un LIST permettra de constater que la nouvelle ligne a bien pris place au début du programme. Il est bon de savoir que le Basic range toujours une ligne à l'endroit exact qui lui est dévolu. On peut taper des lignes à tort et à travers (mais je ne le vous recommande pas), le BASIC les ordonnera toujours. Lancez le programme : fini les scories plein *l'écran ! A chaque RUN, il passera* d'abord l'éponge.

Pour finir, un bon coup de balai...

Tant qu'à faire le ménage, profitons-en pour remettre un ordre de bon aloi dans le listing. Nous venons d'insérer une ligne, soit. Tapez maintenant RENUM puis [RETURN], listez le programme : il est de nouveau numéroté de 10 en 10, dans les règles de l'art.

Le mois prochain, nous étofferons ce petit programme et nous aborderons d'autres instructions. D'ici là, efforcez-vous *de bien maîtriser la notion de* variable, clef de voûte de tout programme.

Bernard Jolivalt

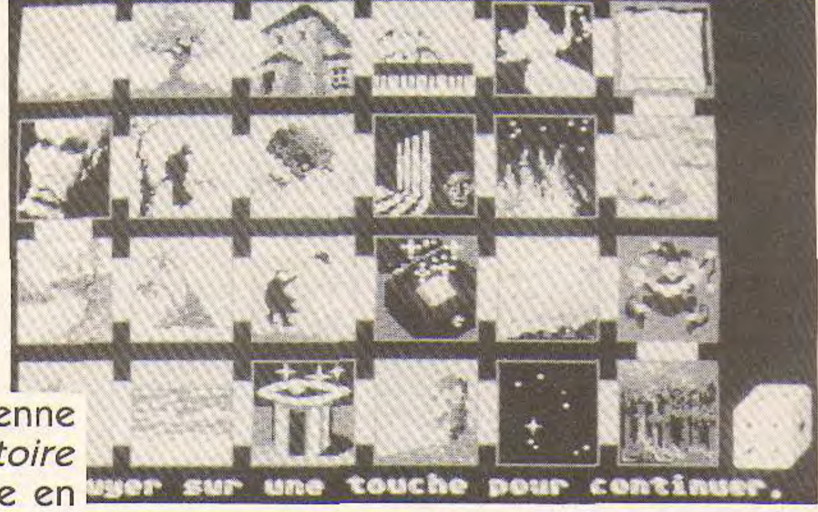


L'INFORMATIQUE A L'ECOLE

La soif d'apprendre dépend de la douceur du désaltérant ; certains éditent des logiciels vraiment éducatifs parce que culturels et attractifs. D'autres, partisans de la méthode « foie de morue » (si c'est désagréable, c'est efficace) continuent à proposer des logiciels tordus. L'EAO officiel serait-il destiné à niveler par la base ? Tsss...

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE

PC et compatibles.
Carraz Editions.



Fondé sur la symbolique Bachelardienne des éléments, *Le Temps d'une histoire* permet à l'enfant d'écrire un texte en l'aidant à puiser aux sources de « l'imaginaire collectif ». Je connais des adultes qui gagneraient à l'utiliser. Du reste, ma boulangère (une sainte femme), si avare de paroles à l'accoutumé, m'a dit ce matin même: « Icare était un fou, pourtant, nous volons... »

Avant le lancement du programme, un menu permet de configurer le logiciel en fonction de la carte graphique utilisée CGA, EGA, Hercules et PC 1512. La rédaction d'un texte se passe comme suit : le ou les élèves doivent parcourir un jeu de l'oie dont chaque case contient un élément symbolique. Notons que ce jeu de l'oie (de loi ?) initiatique qui est représenté à l'écran par de très beaux dessins, se retrouve dans l'emballage, accompagné de dés et de pions en plastique, pour permettre à plusieurs élèves ou groupes d'élèves de « jouer » à apprendre ensemble. A chaque appui sur une touche, un dé s'anime sur le côté de l'écran. Lorsqu'il tombe sur une case, l'enfant doit rédiger son texte au moyen d'un éditeur simple d'emploi en reprenant l'idée force suggéré par l'élément symbolique (source/naissance, mer/mère, étoile/guide, etc.).

Des textes d'auteurs

En cas de panne sèche (ou pour le plaisir), il pourra bénéficier de l'aide d'un conteur ou d'un poête, qui l'aiguillera en affichant l'un des textes d'auteurs présents sur la disquette. Ainsi, de case en case (de symbole en symbole), le fil de l'histoire se déroulera au hasard des lancer de dés. Comment intéresser de jeunes enfants ne maîtrisant pas encore toutes les subtilitées de l'écriture à la rédation de contes ? En apportant à cette « quadrature du cercle » pédagogique une réponse simple, Carraz Editions signe là un nouveau logiciel éducatif forcément efficace puisque tenant compte du trésor que chaque être jeune d'esprit possède : son imaginaire.

Cyrille BARON

ARCHIBALD A LA DECOUVERTE DES ALGORITHMES

Si de plus en plus de personnes utilisent la micro informatique au quotidien, la plupart d'entre elles ne savent pas très bien "comment ça marche". Ce programme se propose donc d'expliquer aux jeunes (et moins jeunes) la façon dont "raisonne" une machine ou plutôt l'artifice qu'elle utilise pour palier son incapacité à raisonner.

Pendant le déroulement du programme, c'est Archibald, sympathique guide personnifiant la conscience de la machine, qui va vous permettre de découvrir le monde fort méconnu des algorithmes. Au fait, qu'est-ce qu'un algorithme ? Disons qu'il s'agit d'une méthode logique permettant de trouver avec certitude le résultat d'un problème en un nombre limité de coups, et ce quelle que soit la valeur de ses paramètres : un homme à faim. En lui offrant un poisson, vous lui donnerez à manger pour une journée. Si vous lui apprenez à pêcher, vous lui donnerez à manger pour la vie. Cette phrase de Confucius illustre bien ce qu'est un algorithme : soit le problème "faim". Pour obtenir la réponse "poisson", il est nécessaire de passer par une séquence y conduisant à coup sûr (1) ; cette séquence, c'est l'algorithme "pêche".

(1) Bien entendu, le temps n'entre pas en ligne de compte sans l'énoncé du problème !

Devinettes et déduction

Afin de montrer à l'utilisateur comment il procède, Archi s'appuie sur des exemples simples et se sert pour cela d'un petit jeu de devinettes, moins bête qu'il n'y paraît de prime abord et qui consiste à retrouver des lettres cachées. Dans la première partie du programme, Archi m'a appris comment mettre au clair "sur le papier" les déductions apportées par les réponses qu'il m'a faites à chaque proposition. Pour cela, j'ai choisi cinq lettres parmi neuf inscrites à l'écran. Archi m'a proposé cinq lettres. Je lui ai "dit" à chaque fois (en tapant le chiffre au clavier) combien de lettres correspondaient à ma liste. Par déduction, il a fini par découvrir quelles étaient ces lettres et m'a expliqué comment faire.

A mon tour

Maintenant, c'est à moi de jouer et je vais vous faire part de mes déductions. Soit neuf lettres A, B, C, D, E, F, G, H, I. On sait que cinq lettres ont été choisies par Archi. Je propose H, G, C, A, E. Archi répond que trois de ces lettres sont dans sa liste. Pour l'instant, n'ayant aucun moyen de comparaison, je ne peux rien déduire. Je propose H, G, C, A, B. Deux lettres sont bonnes. J'en déduis que le "E" fait partie de sa liste. Je note donc, toujours en me servant du clavier : "B" faux, "E" vrai (à ce moment, la mauvaise proposition s'inscrit en rouge et la bonne en vert). Je propose maintenant H, G, C, D, E (souvenez-vous que le "E" est bon). Encore trois lettres bonnes ! Le remplacement de "A" par "D" n'a rien changé. Je note A = D. Allons, du nerf ! H, G, A, D, E. Deux lettres. "A" faux, "C" vrai (puisque sa suppression a fait chuter mon "score" d'un point) et "D" faux. A la proposition H, G, C, F, E Archi m'apprend que quatre lettres sont bonnes. J'ai obtenu ce résultat en remplaçant "A" et "D" par "C" et "F" (souvenez-vous de A = D).

Donc, "F" est vrai. Au vu de mes précédentes déductions, je suis maintenant en mesure d'affirmer que les lettres cachées étaient : H, I, C, F, E. Simple, non ?

Organigramme et code couleurs

Maintenant qu'Archi nous a familiarisé avec son mode d'analyse, nous allons pouvoir nous rendre compte de "visu" de la réflexion de la machine.

L'écran affiche un organigramme. Le "fil de la pensée" d'Archi est représenté par un trait de couleur reliant entre elles différentes cases : données du problème - 1 - choix d'une proposition - 2 - première proposition - 3 - réponses du joueur - si faux, analyse puis retour en 1. Si vrai, message d'auto-satisfaction d'Archi.

Système expert

La boucle précédente ne vous rappelle-t-elle rien ? Bon sang, mais c'est bien sûr ! Ça ressemble à la boucle Basic ON "variable" Goto L1, L2, L3, etc. Fort de cette constatation, le programme Mini-Archibald contenu sur la disquette va vous permettre de créer votre propre système expert en Basic. En réalité, les véritables systèmes experts sont plutôt écrits en Pascal, en C ou en Lisp. Toutefois, l'écriture d'un programme, même en Basic fera de vous.. un expert.

Bravo

Ce premier volume de Archibald à la découverte des algorithmes remplit pleinement son but : expliquer d'une façon claire et amusante les mécanismes qu'une machine met en place pour s'approcher du raisonnement humain. La présentation du produit est agréable, les écrans colorés et lisibles. De plus, des bruitages amusants se font entendre de temps à autre. Enfin, la notice d'emploi en français (plus de 75 pages) est parfaite et des dépliants cartonnés reprennent en les analysant, les différents organigrammes du logiciel. Encore bravo !

Cyrille Baron.

AMSTRAD EN HYPER-ESPACE

La galaxie Amstrad s'étoffe sans cesse avec de nouveaux logiciels sur fond de guerre ou de conquête spatiale.

Malheureusement, la similitude entre étoiles et programmes s'arrête - dans 90% des cas - à la quantité et non à la magnitude (brillance) de l'objet en question. Avec la sortie de *l'Arche du Captain Blood*, les jeux spatiaux entrent dans une *Ere* nouvelle où les tirs aux pisto-lasers cèdent le pas face à un exercice de style qui recrée avec brio l'ambiance des meilleurs films du genre. Si les prédécesseurs de ce best ont l'excuse de leur âge, les softs à venir n'auront qu'à bien se tenir...



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

L'épopée du captain Blood n'est pas une aventure ordinaire et un jour sûrement, cette légende figurera au même titre que les fables de La Fontaine ou des trois petits cochons parmi les histoires que l'on raconte aux enfants pour qu'ils trouvent le sommeil. Entrez vous aussi dans la légende en errant à bord de cette arche fantasmagorique dans un univers où nul homme n'a jamais osé pénétrer.



Rencontre d'un autre type.

Ce matin, Bob Morlock marchait vers l'inconnu à la recherche d'un scénario en béton pour son prochain logiciel. Tout y était passé, du jeu d'aventure à la banale chasse à l'alien en passant par les simulations quand soudain, il percuta un vieil homme qui lui fit une prodigieuse révélation : « Ils sont là. Les Pac-Man existent réellement... ». Ce fut un choc terrible pour Blood, l'étincelle qui avait fait naître un feu inextinguible, l'iceberg qui avait fait sombrer le Titanic, son idée original, il la tenait ! Créer un programme permettant de traquer les pac-man à l'intérieur des mémoires de l'ordinateur, une sorte de virus nommé Blood (pseudo que Bob employait pour tromper la vigilence de son percepteur), auquel il donnerait une arche pour naviguer dans ce monde synthétique.



Vue impressionnante d'une galaxie spirale.

L'intérieur du vaisseau... mais de quelle race est donc le capitaine?

Malheureusement, depuis ce jour, plus personne n'entendit parler de Bob Morlock ni même de Blood.

Un virus nommé Blood

« Captain Blood..., quels sont vos ordres ? ». Bob ne rêvait pas, cette voix c'était Honk, la bioconscience de l'arche. Bob, Captain Blood, il n'y comprenait plus rien, comment était-il arrivé là ? Bob avait créé Blood, Blood conçut l'arche et l'arche avait réuni ces deux êtres pour le meilleur et pour le pire sous un seul nom : Captain Blood. « Bonjour Honk, euh..., pourrais-tu me dire où nous sommes ? » interrogea Blood. « Nous nous trouvons actuellement à l'endroit que vous m'avez indiqué captain, au large d'Androméda, coordonnées 14/17. Ça va bien captain ? Vous désirez une injection d'asprorine ? » rétorqua Honk inquiet. « Merci Honk, tout va bien, ce n'est que... et puis zut, ce serait trop long à expliquer, d'ailleurs... »
— « Excusez-moi si je vous interromps, mais une escadrille de chasseurs inconnus se dirige vers l'arche, quels sont vos ordres captain ? ». D'habitude, devant son moniteur il n'aurait pas hésité à engager le combat, cependant, aujourd'hui, il ne jouait plus — « On dégage ! » répliqua Blood d'une voix tremblante. « Bien captain, où allons-nous ? », il hésita une seconde et posa son doigt sur une petite planète se trouvant en bas de la carte galactique affichée au-dessus du tableau de bord.

Les aventuriers de l'arche paumée

« Accrochez-vous, ça va secouer ! » gueula la bioconscience qui venait de déclencher le compte à rebours. « Cinq, quatre, trois, deux... », une terrible explosion venait de retentir à proximité de l'arche, interrompant le décompte des secondes. « Et alors Honk, qu'est-ce que tu trafiques ? » — « Captain, il se pourrait, d'après mes calculs... » — « M'en fous de tes calculs, en-

clenche l'hyper-espace... », Blood n'eut pas le temps de finir sa phrase qu'il se sentit plaqué contre son fauteuil comme si un pachyderme distrait s'était assis sur son corps. Les étoiles défilaient et s'agitaient dans tous les sens formant un ballet féerique devant les yeux de Blood émerveillés par cette poésie visuelle. L'arche venait de franchir le seuil de l'espace temps, portes de l'infini ouvertes vers l'inconnu qui dévore toutes choses passées et futures dont l'homme ne perçoit que les instants présents, avant de se stabiliser quelque part dans une autre galaxie dans un vrombissement assourdissant émit par les rétrofusées.



Celui-ci tiendrait un peu de la grenouille que cela ne m'étonnerait pas...

Blood, tout retourné lança alors à Honk d'un ton ironique : « Tu vois bien que tes fichus calculs ne sont que foutaises ! », Honk hésita un instant avant d'effectuer son rapport et pour cause : « Captain, l'heure est mal choisie pour ce genre de plaisanteries. En effet, le missile qui a percuté l'arche au moment du passage en hyper-espace a endommagé le multiplexeur » — « Et bien répare-le ! » dit Blood d'un air amusé. « Mais nom d'un P'tit Spock ! vous savez très bien que sans multiplexeur le transfert moléculaire ne peut se faire correctement entraînant un processus de clonage irréversible ! » — « Tu veux dire que... », reprit Blood d'une voix grave. « Oui, il y a maintenant plus d'une trentaine de captain Blood qui se promène quelque part dans une galaxie. Dois-je aussi vous rappeler que ces clônes draînent leur énergie vitale auprès de l'organisme originel, c'est-à-dire vous captain ! »

Et voici notre pauvre Bob Morlock dans une situation bien embarrassante. Pour survivre, il va devoir retrouver et anéantir un à un ces clônes dans une galaxie bien étrange nichée quelque part au sein des circuits de son ordinateur.



Arrivée à proximité de la planète.

Y'a plus d'abonné au numéro demandé !

Un Japonais se serait alors volontier fait hara-kiri, un Américain machouillerait du chewing-gum à s'en faire éclater la panse, cependant Blood était de cette race de héros forgée à la force du joystick qui ne s'avoue jamais vaincue. Aussi va-t-il sillonner encore et encore (tiens, ça m'rappelle un vieil air des années 80) les galaxies en espérant y dénicher ces clônes que, pour en faciliter le décompte ils nommèrent avec Honk : Numéros. Les recherches ne donnaient aucun résultat jusqu'au jour où : « Captain, y'a du monde qui s'agite en-dessous, dans ce canyon. » — « Envoyons un bébé Oorxx pour entrer en contact avec ces personnes, Honk » (les Oorxx sont des sortes de larves mi-organiques mi-robotisées mises au point par Honk dans le seul dessein d'explorer les planètes, car l'arche bien que très sophistiquée ne permet pas de se poser sur celles-ci).

Blood, venait de cliquer sur un bouton positionné à droite du tableau de bord de l'arche et la sonde glissa le long du tube propulseur comme une torpille se jetant sur sa cible. Les premières images de ce monde s'affichaient sur l'écran de contrôle de l'arche permettant à Blood de diriger la bestiole en direction du cayon. « Attention captain, la dernière fois vous m'avez détruit trois de mes Oorxx. J'ai pas envie de passer mon temps à les réparer »

— « Ça suffit Honk ! n'oublie pas que sans moi, tu ne serais pas là ! » envoya Blood à la bioconscience qui préféra se taire. « Tiens, voilà le canyon ! » reprit Bob, l'Oorxx venait de se glisser dans l'étroite faille et s'approchait de l'endroit où le scanner avait repéré une forme de vie. « C'est une colonie de Migrax ! » cria Honk venant de se réveiller. « J'enclenche l'UPCOM (Universal Protocol of Communication). Tenez vous prêt mon concepteur adoré », enchaîna la bioconscience de façon narquoise.

Un véritable dialogue de sourds débuta alors : « Bonjour grand Guerrier. Moi Migraxx. Moi aimer prime. Toi aimer prime ? Reproduction 14 = planète Migraxx » s'inscrivit alors sur l'écran (message traduit par l'UPCOM) — « Moi Blood. Moi chercher information » saisit Blood sur le codeur pour lancer la conversation. — « Moi aimer aller planète esprit. Toi téléporter moi ? Coordonnée planète 127/94. « Blood saisit l'occasion et téléporta le Migraxx à bord, dans le frigatorium, sorte de frigo très classe conservant les individus de toutes espèces sous formes criyogénisés. Quelques instants plus tard, l'arche s'engouffra à nouveau dans la voûte hyper-spatiale. Et l'aventure continua...

Honk et Blood : un duo de choc

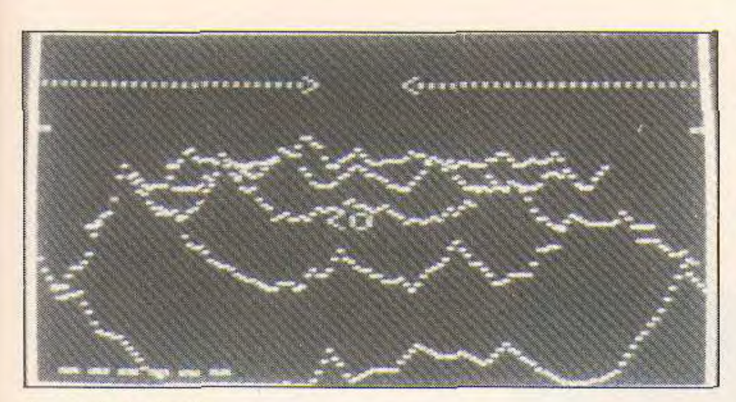
Ainsi commence la légende du captain, la suite de ses aventures, c'est à vous de la bâtir. Parviendrez-vous à retrouver à temps les cinq derniers Numéros qui se cachent quelque part sur une des 32 000 planètes que compte cette galaxie où finirez-vous vos jours sous les apparences d'un vulgaire bit ? Cependant, Blood n'est pas prêt de voir la fin de ce cauchemard, car dans la nouvelle version de ce jeu, celle entre autres du CPC et du PC, le valeureux captain devra en



Un des nombreux habitants de ces planètes lointaines... pas toujours très accueillants...



Enfin un dialogue s'installe.



Survol de la planète.
Les décors ne sont encore qu'en fil de fer... le plus étonnant reste à voir...

plus de cette première mission aller libérer une dénommée Torka, une superbe créature de la race des Ondoyante convoitée et traquée par un de vos clônes qui espère se reproduire avec elle.

Dans ce vaste empire cosmique, vivent différentes espèces humanoïdes au fond de canyons, les Izwals, êtres pacifiques et généreux, les Antennas assez simplets, les Ondoyantes (voir plus haut), les Buggols, les Yukas, les Migrax (qui donneront des renseignements sur Torka - voir encore plus haut), les Tricephals, les Sinox, les Tubulars Brainners, les Tromps, les Robheads, les Kingpak et enfin les Croolis Var et Ulu, créatures béliqueuses au cerveau ramolli. Le joueur devra apprendre à connaître chacune de ces races pour s'en faire des alliés précieux afin d'obtenir des informations. Pour dialoguer avec tout ce beau monde, Blood va devoir se servir de l'UPCOM. Ce système de communication à base d'icônes, permet rapidement de saisir les phrases les plus complexes mais pourra surprendre les puristes avec ses dialogues étranges : « Moi Croolis Var, Moi Aimer Détruire, Moi Pas Peur Danger ! ».

Moi chercher numéro, toi connaître ?

Encensé par la presse entière lors de sa sortie sur Atari ST, Ere International a voulu relever le défit de convertir ce logiciel sur Amstrad CPC. « Impossible », ont alors pensé certains, et pourtant, le résultat est bel et bien là, et quel résultat ! Les graphismes sont tout simplement superbes presque aussi beaux que sur le ST. La musique, de J-M. Jarre fait exploser le haut-parleur et il aurait été difficile de faire mieux sur cette machine. Les scènes de vol à vue au-dessus des planètes en vision fractale décoiffent, celles des destructions de ces dernières exaltent... Pour obtenir un aussi bon résultat, il aura bien fallu grignoter des ko quelque part, aussi la synthèse vocale a disparue, le passage en hyper-espace est moins beaux et de nombreux autres petits détails ont été supprimés. Néanmoins, ce logiciel exploite à fond les capacités de l'ordinateur, et c'est tout simplement génial. Alors, laissez-vous tenter par cette saga galactique (dont les paramètres sont entièrement réinitialisés en début de chaque partie. Pensez à la sauvegarde) hors du commun à ne pas mettre entre toutes les mains. Messieurs d'Ere International, permettez-moi de vous poser cette question : Pourquoi ce logiciel est si beau, si passionnant, si envoûtant, digne des meilleurs films de science-fiction alors qu'il aurait été si simple de faire un truc moche ? *L'Arche du Captain Blood* c'est tout un monde singulier à explorer, une pléiade de peuples à croiser au travers de la galaxie, un conte de fées des temps modernes étrange et merveilleux à découvrir promptement !

Christian Roux

Editeur : Ere International
Genre : Aventure galactique
Graphismes : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★
Qualité/prix : ★★★★★
Machine : CPC.PC

LES MAUDITS « BLOOD »

Bien souvent, la perfection d'un logiciel occulte ceux qui l'ont élaboré. Les esprits se volatilisent, les octets restent. L'unique finalité des pâles bipèdes carbonnés que vous êtes est la création d'une race parfaite basée sur le silicium. Mais si. Je tiens ces données de mon trisaïeul ZX 80.



Philippe Ulrich, auteur du scénario.

Ainsi, L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD, le très mérité succès de Ere, n'est que l'émanation de deux habitants de la troisième planète d'un système dit solaire, planète communément appelée Terre : Didier BOUCHON (28 ans) à la programmation et Philippe ULRICH (36 ans) pour le scénario. Nanti d'un Deug de biologie et après 3 ans d'archi à l'école Boulle, l'unité biologique Bouchon s'est tout d'abord intéressé à l'informatique dans le cadre de ses études (calcul de perspectives). Agacé par la lenteur des programmes qu'il crée en BASIC sur son « New Brain », il se met à l'assembleur. C'est à l'occasion d'une démonstration de la graphiscope que P. ULRICH le contacte.

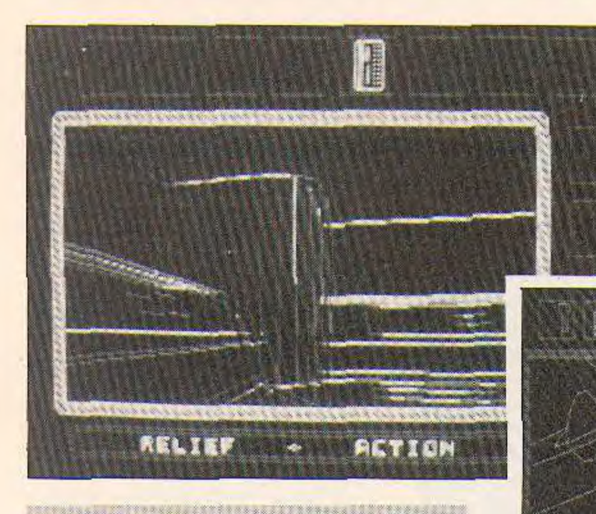
RYTHM AND BLOOD

Ce dernier est venu à l'informatique par le biais de la musique synthétique. Dans les années 80, il fut l'un des premiers à enregistrer un 45 T (Message Pirate) en pilotant ses instruments de façon quasi-automatisée. Après qu'il ait réalisé des logiciels de jeux pour Direco (Pannic, Othello, etc.), il prend connaissance d'un programme utilisant les fractales (Explorateur III de M. Gros). Dans le même temps, D. Bouchon réalise une course entre des montagnes. Ajoutez à cela quelques toiles de Giger et de Frazetta, des bouquins de Philippe K. Dick, une pincée de films SF. Touillez l'ensemble un peu plus d'un an durant et vous voici en possession d'un logiciel vendu à 8 000 exemplaires dont l'achat par l'éditeur Mindscape laisse augurer de la diffusion de 100 000 exemplaires d'ici Noël. C'est L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD.

BLOOD AND TEARS

En fait, les choses ne se sont pas passées aussi simplement. En premier lieu, nos créateurs, bien décidés à créer un jeu compréhensible par tous, se sont attachés à développer un langage universel. Le temps de cogitation dont devrait découler le concept d'UPCOM a été proportionnel au résultat. De plus, une fois à la tête d'un nombre impressionnant de routines, D. Bouchon a dû faire des choix cruels. Bref, comme vous dites sur Terre : « Ça n'a pas du être de la tarte ». Dire que la sortie d'un second épisode de L'ARCHE... est prévue pour Noël 89 ! I never understanding human.

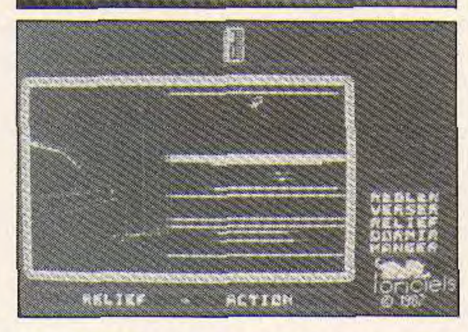
Cyrille Baron



RELIEF ACTION

Loriciels - CPC

Vous connaissez ce monstre répugnant sorti du ventre d'un astronaute pour grandir, tuer et embêter de pauvres gens qui ne lui avaient rien fait ? C'est Alien, la terreur de l'espace ! Relief Action va vous permettre de vivre les derniers instants de l'histoire en relief (peut-être) et en action. En visitant une planète mystérieuse, un astronaute de l'équipage a reçu une chose gluante sur le visage. Après quelques jours de coma, lorsqu'il commence à retrouver sa conscience, le voilà « enceint » d'un monstre qui vient au monde en lui arrachant l'abdomen ! Désormais tranquille à jamais, notre pauvre héros meurt en laissant ses copains dans le caca ! Ses copains (parmi lesquels se cache un humanoïde) et ses copines ne savent pas ce qu'ils doivent faire de la progéniture de leur camarade qui s'est maintenant réfugiée dans les conduits de chauffage. Bon, remarquez, un petit avec soi en voyage, ça met de l'ambiance ! Même quand le petit ne ressemble pas précisément à son père. Le problème, c'est que le rejeton a la croissance rapide et finit par envahir le vaisseau spatial. Que faire ? Toutes les tentatives de mise à mort ont échoué et c'est bientôt Alien qui prend le dessus en exterminant tout le monde, sauf une femme qui doit se débrouiller seule pour se débarrasser de cet indésirable, monter dans la navette et se tirer au plus vite. Relief Action vous propose de vivre les derniers instants de la dame dans le vaisseau et de tenter l'évasion dans la navette. Pour y parvenir, il vous faudra user de stratégie et de méthode. Le monstre vous attend !
Les auteurs ont choisi, pour se déplacer dans les salles, une méthode rarement utilisée (car très difficile à réaliser) mais toujours fort efficace. Il s'agit du graphisme en trois dimensions et en temps réel. La seule méthode qui donne véritablement l'impression d'avancer dans l'espace ! Les pièces sont dessinées en 3D filaire et les coordonnées sont recalculées à chaque

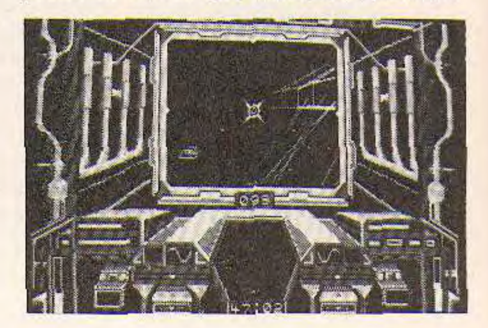


déplacement. Le passage d'une vue à l'autre est rapide et le nombre de droites formant la salle est suffisant pour que l'on s'y croit. Prenez votre manette et baladons-nous un peu. En poussant le manche vers le haut, on avance d'un pas. Pour reculer, déplaçons la manette vers le bas, pour faire un pas à droite ou à gauche... vous avez compris. Mais attention, quand on marche et que l'on veut se diriger vers la droite, on ne fait pas un pas de côté, mais on pivote. Pour cela, il suffit de presser le bouton feu, tout en maintenant le manche dans la direction voulue. Sachez encore que l'on peut regarder le plafond ou le plancher.
Il est dommage que le son soit absent de l'aventure, il aurait contribué à la création de l'atmosphère.
Rien de plus légitime que de vouloir donner davantage de sensation au joueur et, depuis la création du cinéma, beaucoup se sont penchés sur le problème du relief. Le principe utilisé par les auteurs est classique. Chaque ligne est remplacée par deux droites de couleur différente, une rouge et une bleue. Les lunettes livrées avec le logiciel doivent permettre à l'œil droit de ne voir que la ligne bleue et à l'œil gauche seulement la ligne rouge. Malheureusement, la couleur rouge étant toujours beaucoup plus intense que la bleue, malgré tous les réglages possibles du moniteur, l'effet attendu n'est pas visible. Rassurez-vous ! Le relief peut se débrayer et le jeu se dérouler sans lui. Relief Action reste un jeu d'aventure passionnant et d'une réalisation parfaite.

STARGLIDER

Rainbird - CPC, PCW, PC

Le jeu commence très fort : pas d'envol hasardeux, pas de décollage hésitant. Vous êtes largué d'emblée au dessus de la noire planète Novenia, sinistre et désolée, hantée par de malfaisants oiseaux métalliques, des bipèdes blindés qui ne rêvent que de vous piétiner et des engins de toutes sortes méchamment armés de missiles.
De votre côté, vous avez vous aussi de quoi voir venir : vos quatre canons laser pulvérisent le matériel de l'adversaire (les morceaux de chars Egron retombant de ci de là sont vraiment étonnant !) et un bouclier vous met à l'abri des tirs ennemis, des crashes et des collisions. Mais il faut souvent le réparer : c'est alors une course perdue vers une des bases Noveniennes qui jalonnent la planète à moins que, l'énergie-



plasma des moteurs venant à manquer, vous auquel cas, vous deviez vous placer entre deux tours et remonter lentement le long d'un courant de force pour faire le plein. Le problème est que ces oasis attirent une faune d'ennemis malfaisants qui surveillent le ciel et les environs.
Votre vaisseau possède une caméra vidéo téléguidée très, mais vraiment très difficile à diriger et dont l'utilité — hormis l'envoyer s'écrabouiller sur un ennemi — m'échappe encore.
Au début du jeu, apprenti pilote, ce n'est pas à vous que l'on confiera un super-missile capable de déglinguer un de ces oiseaux de fer plutôt teigneux.
Pour y avoir droit, il vous faudra faire vos preuves, revenir vainqueur de missions bien précises qui vous auront été confiées.

ELITE

Firebird

Ah... Elite. N'étant pas là pour vous raconter mes souvenirs d'ancien combattant, je ne m'appesentirais pas sur le sujet. Ou alors si, mais un tout petit peu.

Autant vous le dire tout de suite, Elite est l'un de mes jeux préférés. Tour à tour stratégie, arcade, simulation économique et, n'ayons pas peur des mots, simulateur de vol, Elite n'est pas ce genre de logiciels dont on fait le tour en deux ou trois dimanches pluvieux. « Se mettre » à Elite est comme entrer en religion. Mais là, c'est plus bruyant.
Le but du jeu - devenir un pilote de classe d'« élite » - peut se permettre d'être simple vu tout l'environnement. Aux commandes d'un vaisseau spatial, le joueur visite des milliers de planètes ayant chacune leur caractéristique économique. En effet, si le but est relativement simple, de nombreux chemins permettent d'y parvenir. Devenir élite est avant tout une question d'habileté au combat. Oui, mais. Pour cela, il faut que le vaisseau spatial soit viable, c'est-à-dire qu'il soit équipé d'armes efficaces ainsi que de gadgets tout à fait pratiques. Ce *genre de quincaillerie coûte cher.*
C'est là que vient se greffer le côté économique du logiciel. L'une des seules façons de gagner de l'argent, dans l'espace, est d'acheter du matériel ou des denrées à bas prix et de les revendre au prix fort. Bien sûr, il est aussi possible d'acheter des produits prohibées, bien plus rentables, mais bien plus dangereux aussi. Chaque planète dispose d'une base, dite « coriolis », sur laquelle s'effectuent toutes les transactions. Si vous transportez de la drogue, des armes ou des esclaves, vous n'allez pas tarder à devenir « l'ennemi public numéro 1 » et serez, à cet égard, identifié et recherché comme tel (la police interroge toujours l'ordinateur de bord d'un vaisseau inconnu).
Les vaisseaux de la police sont très maniables et ces gens là tirent relativement « juste ». D'un autre côté, seul le combat peut vous faire monter des échelons. Bien sûr, il existe des zones dangereuses où il très facile de rencontrer un vaisseau belliqueux mais pour s'en sortir, il faut posséder *une force de frappe suffisamment efficace*. Le petit laser que l'on vous aloue au début du jeu ne fera pas le poids face aux lasers militaires des contrebandiers. Eh, oui, Elite n'est pas un jeu facile.
L'écran principal, votre vaisseau, vous donne la vue extérieure en réelle 3D et en fil de fer (la version PC autorise également l'affichage en 3D face pleine. Le rêve...). Les animations, très rapides lors des combats, permettent de piloter à vue en donnant bien au joueur la notion de l'espace dans lequel il évolue; un cache en carton s'apposant sur le clavier permet de jouer assez facilement.
Le tableau de commandes, surtout axé sur les combats, comporte un radar, 3D lui aussi, fort utile. En fait, tous les indicateurs (vitesse, température, énergie, bouclier, puissance de feu, etc.) sont importants. Pour se diriger, le plus simple est de sauter de planète en planète (ou de système solaire en système solaire, question de moyen). Pour cela, le menu Carte amène la sélection sa destination en déplaçant un *curseur.*

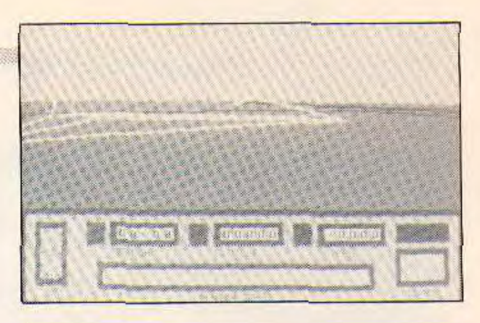
Il est alors possible d'obtenir des informations sur l'environnement économique de la planète, fort utiles pour le commerce. En effet, on vendra plus facilement des bijoux sur une planète riche que dans un monde agricole. En revanche, des machines ou de la main-d'oeuvre y seront les bien venues. L'environnement politique compte aussi. Imaginez que votre vaisseau soit en piteux état et demande d'être réparé dans les plus brefs délais (ça vous arrivera, n'en doutez pas !). Vous devrez dans ce cas éviter de vous ballader trop près d'un monde anarchiste ou inscrit comme béliqueux. Ah, vous commencez à comprendre qu'Elite est un jeu subtile. Et encore, quand vous saurez qu'il est possible de ramasser du minerai sur certains astéroïdes, afin de le revendre...
Et les combats alors ? Bien que subtil ne soit pas toujours le mot, et encore (avez-vous déja combattu un vaisseau invisible ?), *ils allient la stratégie à l'adresse.* Ah... je pourrais vous parler ainsi des heures de Elite. Je préfère conclure, non sans vous avoir tout de même dit qu'il est possible de sauver sa partie sur disque et que le mode d'emploi est très clair.

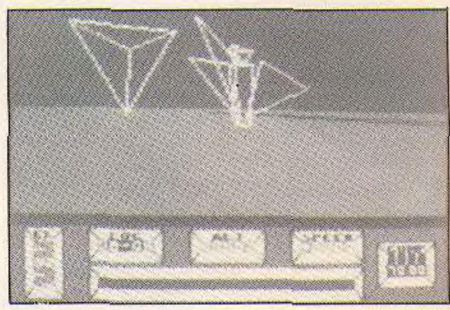
MERCENARY



Novafeu - CPC

D'un abord très dépouillé, Mercenary s'avère posséder une richesse de lieux et de situations qui rend la pratique du jeu passionnante. Commencez par visiter Central City à pied, en voiture ou en avion. Tout est représenté en graphismes vectoriels tridimensionnels et hyper-rapides.
Targ n'est pas un bonhomme mais la pla*nète sur laquelle vous avez échoué et de* laquelle vous devez vous évader le plus rapidement possible. Comment ? Ce sera à vous de le découvrir. Les lieux dans lesquels vous évoluerez se situent dans la partie la plus urbanisée de la planète : « Central City », ville conçue par le célèbre architecte Walton. Seulement, voilà, on ne peut pas dire que vous arriviez dans une période de paix et de prospérité. Les Méchanoïds (du français méchant (ripou) et du grec eidos (forme)) s'attaquent depuis quelques temps aux gentils Palyars (occupants légitimes de la planète). En tant que mercenaire moderne avisé, vous cherchez le camp le plus apte à vous fournir, le moment venu, l'engin intergalactique qui vous permettra de quitter la planète. Un petit détail qui va en satisfaire plus d'un : vous ne pouvez pas mourir !
Votre astronef intergalactique, le « Prestinium », s'est écrasé après avoir subi des avaries irréparables. Le début du jeu met en écran cette arrivée fracassante sur le sol de Targ. Une fois sur le plancher des *vaches, vous allez avoir besoin de vous*





déplacer. Pour ce faire, il existe plusieurs solutions. Mise à part la marche à pied, qui est possible à tout moment, vos moyens de transport sont la voiture et l'avion. Deux types de bagnoles sont disponibles ainsi que quatre types de véhicules aériens. Vous piloterez les vaisseaux sans aucune difficulté. Le décollage tout comme l'atterrissage ne demandent aucun apprentissage. Pour monter à bord d'un engin, il suffit de se placer au centre de celui-ci et d'appuyer sur la touche « G ». Central City est parsemée de complexes souterrains dans lesquels vous pouvez descendre afin de les explorer. De grandes salles réunies entre elles par de longs couloirs s'offriront à vous et feront la joie des amateurs de labyrinthes.
Sans parler d'un graphisme extraordinaire, on doit saluer la réalisation du décor en trois dimensions et la rapidité de l'animation. Les déplacements à travers les éléments vectoriels surprennent par leur justesse et leur diversité. Plus tard, après avoir parcouru la ville afin de se repérer *(et pour le plaisir), quand on se penche sur* le scénario, on découvre que l'évasion ne sera pas possible sans stratégie. Les passionnés de combats ne resteront pas à l'écart dans cette aventure. Le bouton « feu » fonctionne dès que l'on se trouve à bord d'un engin et ils pourront allègrement tirer sur n'importe quoi, sachant qu'ils risquent une riposte des vaisseaux ennemis. La mort ne sera pas au rendez-vous, juste le risque de devoir parcourir des kilomètres à pied à la recherche d'un nouveau véhicule. Le logiciel est fourni avec une enveloppe intitulée « Équipement de survie sur Targ ». Elle contient une carte touristique de la ville ainsi que quelques plans classés « secret » permettant de se diriger plus facilement dans les sous-sols. Mise à part cette aide « exceptionnelle », le joueur est assisté de Benson, ordinateur de la 9[e] génération qui se charge de prendre des objets, d'afficher un certain nombre de paramètres mais aussi de recevoir des messages. Mercenary est un jeu complet, polyvalent et fort agréable à la pratique.

ENTERPRISE

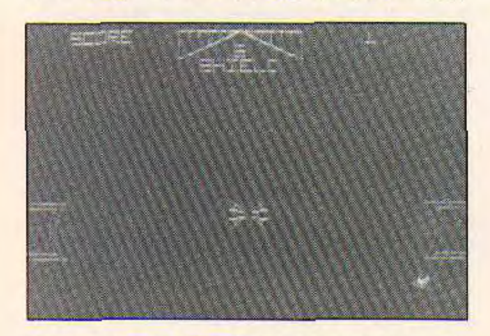
Melbourne House - CPC

Enterprise est un simulateur de vol et de combat d'un navire spatial. Les décors y sont en trois dimensions de type fil de fer (vaisseaux ennemis, planètes, astéroïdes...).
Très complet, la simulation offre de nombreuses commandes : les indispensables commandes de direction, une carte, la mise sous tension des boucliers, ainsi que celle des moteurs. Mais de plus l'on trouve une commande de vérification de dommages, l'ouverture de la porte du cargo et la radio qui permet de se mettre en rapport avec la police.
Le joueur a en outre la possibilité d'atterrir sur des planètes et de visualiser toutes les informations les concernant.
Enterprise est une superbe réalisation comme le sont parfois celle de l'éditeur australien. Le jeu s'inspire autant de la simulation spatiale que du jeu de réflexes et du jeu d'aventure.

STAR WARS

Domark - CPC

Après le succès du jeu d'arcade tiré du film : « La guerre des étoiles », la conversion sur micro était inévitable. Gardant son nom anglais, le soft se nomme « Star

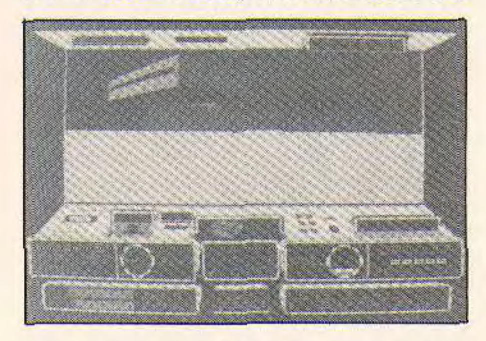


Wars ». Les commandes du vaisseau prises en main, et après s'être familiarisé à la marche du chasseur, le joueur rentre de plain-pied dans l'univers fantastique du monde étoilé.
Une inversion de l'axe vertical est prévue. Elle permet ainsi soit de piquer en poussant la manette, soit après inversion de piquer mais cette fois-ci en tirant la manette vers soi. Une option pause est également disponible. C'est une bonne idée qui manque encore sur beaucoup de logiciels (le téléphone ou les œufs sur le plat ça existe !). Dès le départ, un écran permet de choisir le niveau de difficulté souhaité par le joueur. Les tableaux de départ offrent en fonction de leur difficulté des bonus de 400 000 ou 800 000 points si bien sûr vous menez votre mission à bien. Avec votre chasseur tirez sur l'une des trois étoiles noires proposées.
Comme Skywalker, enrôlé dans les forces rebelles (ou résistantes en fonction de l'endroit où l'on se place) vous allez devoir combattre les vaisseaux de l'empire, puis survoler l'énorme lune satellite de combat du maître Dark Vador. Afin de pouvoir la détruire vous devez au préalable éliminer les tours laser et nombreuses casemates qui la défendent. Ensuite, c'est en volant en rase-mottes dans une tranchée étoile de l'Etoile noire qu'il vous faudra réussir à lancer une torpille dans une aération atteignant le cœur du planétoïde artificiel (comme dans le film). Des barrières et obstacles de formes diverses ainsi que des batteries embusquées dans la tranchée vous mèneront la vie dure, les rêveurs n'auront pas le temps de s'endormir. Pas de répit pour les héros ! Heureusement un bouclier énergétique supportant jusqu'à huit impacts équipe votre vaisseau. Ce « soft » est une excellente adaptation du jeu d'arcade avec graphisme vectoriel rapide, digitalisations sonores et le magnétisme de l'original.

DRILLER

Incentive Software - CPC

L'histoire commence plutôt bizarrement : la Terre (pas la nôtre que nous connaissons bien, mais une autre Terre, dans le système solaire vasculéen) se mourrait peu à peu : le noyau n'était plus en état de fournir assez d'énergie, indispensable à la



survie de la planète. De plus, la population était trop importante, le globe était surpeuplé. Les habitants décidèrent alors d'envoyer des explorateurs robots dans l'espace, à la recherche de planètes susceptibles d'être colonisées, pour assurer la survie de l'espèce.
Un de ces explorateurs est enfin revenu sur Terre, avec la certitude d'avoir trouvé une planète qui conviendrait parfaitement à la vie humaine. Seulement voilà : Evath, comme on décida de l'appeler, était à plus d'un siècle de la Terre, et les sciences de cette époque ne permettaient pas de voyages spatiaux aussi longs.
La situation resta donc bloquée quelque temps, jusqu'à ce qu'un savant découvre la cryogénisation, procédé qui permettait de « congeler » un être vivant, au point de ralentir son rythme de vie de 87 %. Il vieillirait ainsi moins vite qu'un humain normal, et serait donc à même de supporter le voyage. Inutile de dire que cette découverte fit vite renaître l'espoir dans le cœur des humains. On décida alors que les premiers vrais voyageurs de l'espace terrien seraient des embryons, qui se développeraient pendant le trajet...
Enfin bon, une colonie naît sur Evath, vous êtes un de ces colons, et devez survivre. Votre mission, en tant que chef des colons, consiste à s'assurer que la communauté terrienne ne dépérisse pas, et surtout se développe dans le calme et la sérénité. Vous disposez de plusieurs équipements, qui vous permettront de visiter entièrement Evath, et de parer à toute éventualité.
Ça c'est de l'histoire bien romancée ; ça c'est du scénario bien préparé. Ça fait plaisir à voir, de temps en temps. Heureusement, parce que le reste n'est pas tout à fait à la hauteur.
Le principe du jeu (ce « Freescape » dont Incentive Software est si fier) ressemble à s'y tromper à Sentinel, de Firebird : même manière de progresser, même temporisation dans l'animation des décors... Qui sont d'ailleurs plus jolis, graphiquement parlant. Mais ceci mis à part, franchement, je ne vois pas ce que le Freescape peut avoir de révolutionnaire...
Mais bon, le jeu n'en reste pas moins assez passionnant, mais surtout d'une difficulté très bien dosée.
A noter un détail amusant : en plus de la documentation, est fournie dans le packaging, par ailleurs de fort belle facture, une carte en 3D de Evath. Cette carte se présente sous la forme d'un polyhèdre à 26 faces (le premier qui me dit comment s'appelle en mathématique un polyhèdre à 26 faces verra son nom dans le prochain numéro de sa revue préférée), à construire en kit. Amusant.

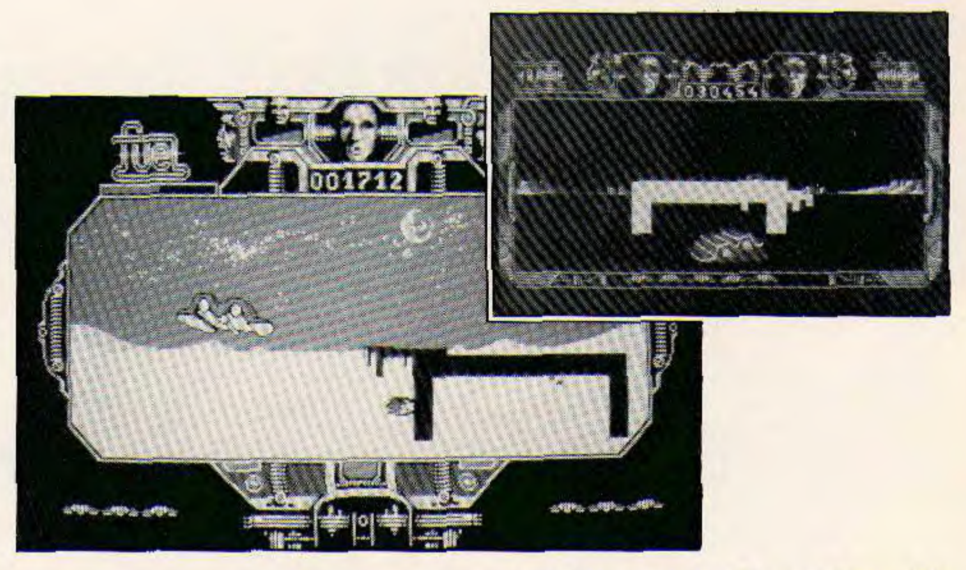
TAU CETI

CRL

Il est des jeux qui marquent les utilisateurs. Ceux-ci ne s'en lassent pas et n'hésitent pas à y revenir de temps en temps, même plusieurs mois après leur sortie (une éternité en informatique). Tau Ceti est l'un d'eux.

L'histoire se passe dans le futur. Il y a de cela bien longtemps (mais c'est quand même le futur pour nous. Vous me suivez ?), des colons s'installèrent sur la planète Tau Ceti III. A force de sacrifices et le temps aidant, ils réussirent à faire du sol désertique de la colonie un environnement propice à l'éclosion d'une société avancée. Cette noble race de bâtisseurs eût tôt fait d'ériger des monuments et constructions à la gloire de la technologie.
La vie aurait pu suivre ce chemin tout tracé si un mystérieux virus n'avait commencé à faire des ravages sur Tau Ceti III. Bientôt, il n'y eût plus qu'un très petit nombre de survivants sur la planète. Ces survivants, des scientifiques pour la plupart, réussirent à endiguer la maladie. Aujourd'hui, de nouvelles familles de colons se réinstallent et repeuplent Tau Ceti. Hélas, pendant l'épidémie, le système de défense automatique, laissé à lui-même, s'est complètement détraqué. La seule façon de le neutraliser est de détruire le réacteur qui l'alimente en énergie.
Voyez comme la vie est bizarre, le courageux héros s'étant proposé pour mener à bien cette délicate opération, c'est vous, ô lecteur téméraire. Vous voici donc aux commandes d'un vaisseau spatial dont la console de pilotage est similaire à votre ordinateur. Encore plus fort, idem pour l'écran de contrôle. Cet écran permet de voir, outre le paysage extérieur en représentation « fil de fer », des indicateurs d'états vous informant de la santé (bonne ou mauvaise) de votre vaisseau. Plusieurs armes sont utilisables (torpilles, laser, etc.) ainsi que plusieurs types de vision.
Ainsi, il est tout à fait possible d'accéder à une vue de côté ou en infrarouge. Le mode de déplacement est assez rapide, de même que les animations des vaisseaux de surveillance ou de combat que vous n'allez pas manquer de rencontrer. Le jeu est très « simple ». Il suffit de retrouver plusieurs objets permettant de détruire le réacteur principal. A cet effet, une carte de la planète est visible à tout moment. Pour explorer une région, il suffit de rentrer le nom d'une des villes qui en fait partie, puis de zoomer l'image.
Détail amusant, le joueur, s'il le désire, peut accéder à un livre de bord lui permettant de prendre différentes notes sur ses explorations. A cet effet, un mini traitement de texte est présent. Si l'utilisation du clavier est envisageable, il est beaucoup plus pratique de se servir d'un joystick.
Il est parfois possible de pénétrer dans une base pour réparer son vaisseau et se réapprovisionner en armes et carburant. Bref, Tau Ceti, aux confins de l'aventure, de la stratégie et de l'arcade (les combats se font en temps réel) est le type même du jeu passionnant et de longue haleine. Bien entendu, la résolution de la mission prenant plusieurs jours, voire plusieurs semaines, une option permettant de sauvegarder une partie en cours est prévue. Allez, la planète entière a les yeux rivés sur vous.

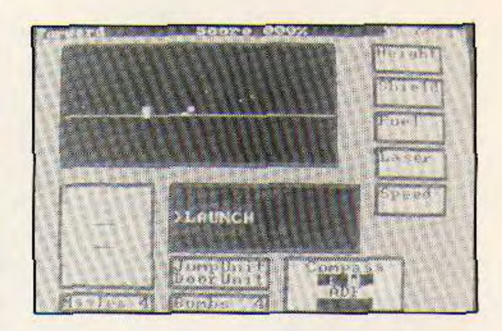
Cyrille Baron



MACH 3

Loriciels - CPC, PC

Gwendoline, ma fiancée, a été envoûtée par le sorcier Sfax. Alors tu comprends, toi et tous les autres lecteurs, que je ne pouvais pas laisser passer ça.
Bref, après un dernier baiser à la tendre élue de mon cœur je grimpe sur l'aile de mon appareil, puis descends dans le cokpit, attache ma ceinture et mets les gaz. De toute façon j'avais envie de me le faire le Sfax. Alors voici un bon prétexte, non ! Finalement il a la belle vie lui, il a le droit à tous les vices. Il n'y en a vraiment que pour les ordures dans ce bas monde et bien ça va changer.
Tout commence par un immense désert pas très désertique. Qu'est-ce qu'il y a comme mines, obus et ennemis obtus en tout genre (genre arcade d'ailleurs). C'est un désert mal fréquenté en tout cas. Voilà les dangers qu'il me faudra affronter et que j'affronte d'ailleurs pour retrouver ma chère et adorable Gwendoline.
Le vaisseau, soit dit en passant d'un graphisme et d'une animation terribles, se dirige à l'aide des touches curseur (voir d'autres). Eh oui le tableau de bord de mon engin se présente sous la forme d'un clavier de PC. Je dois faire attention à ne pas voler à une altitude trop basse (moins de cinq mètres) ni trop haute sous peine de destruction prématurée, ce qui m'ennuirait beaucoup. En rase mottes, les mines explosent et moi avec, en altitude, les vaisseaux ennemis font mouche à tous les coups. Sans parler des météorites qui tombent sans crier gare (de toute façon elles ne savent pas crier). Le ravitaillement en vol s'effectue en pénétrant sous des portiques disséminés tout au long du trajet. Enfin cette petite escapade ressemble à un véritable jeu d'arcade pur et dur comme j'en ai peu sur mon PC au château. Ai-je déjà dit que l'animation de mon appareil est terrible comme celle des décors ? Bon je branche mon flightman et je vous laisse, j'aperçois Sfax...



ACADEMY

C.R.L. - CPC, PC

Venez à l'Académy Galcorp apprendre à piloter un skimmer est un avion de combat spatial utilisé dans les travaux de reconnaissance et de colonisation. L'Académie Galcorp est une « Skimmer école » créée par Galcorp en 2213 afin de former les meilleurs pilotes d'élite de la stratosphère. Vous savez tout.
L'apprentissage vous intéresse ! Alors, tentez de décrocher le diplôme de l'Académie en menant à bien les vingt missions divisées en cinq groupes de quatre. En fait, il ne s'agit pas de prendre des cours mais plutôt de passer l'examen de conduite. L'auteur de « TAUCETI » a soigné la présentation du jeu et l'éditeur s'est payé le luxe de traduire non seulement la notice mais aussi tous les textes d'écran en français. Le fait est suffisamment rare pour être souligné. Dès le début, la qualité se manifeste par un générique cinéma en scrolling horizontal qui nous explique la

situation et le but du jeu. Ensuite un menu nous offre pas moins de sept possibilités parmi lesquelles un choix de missions et une sélection du skimmer. Les options se choisissent par l'intermédiaire d'une flèche que l'on pointe sur la ligne voulue. Les possesseurs d'une souris A.M.X. pourront utiliser leur petit animal apprécié des chats et se croire aux commandes d'un ST ou d'un Mac. Voyons un peu ce que nous propose ce menu.
Ne sera pas pilote d'élite qui veut. Avant de sortir diplômé de l'Académie, l'élève devra suivre un véritable parcours du combattant. Les vingt missions tirées du programme de l'examen devront être réussies à 90 pour cent. Ces missions sont divisées en cinq groupes de quatre et possèdent toutes un nom spécial du genre : « Si ça bouge », « Aube rouge », « Fusion », « En douceur » etc. De plus, une option du menu se propose de donner des renseignements sur l'objectif, le score et le skimmer recommandé pour chacune des missions.
Un skimmer, comme nous avons eu l'occasion de l'apprendre, est un petit avion de combat spatial. Il en existe trois qui portent les noms de « Lénine », « Lincoln » et « Wilson ». Si aucun des ces trois chefs d'État ne vous inspire, il vous sera toujours possible de créer un « Mitterrand », un « De Gaulle » ou encore un « Bocassa 1er ». Pour la création d'un nouveau skimmer, plusieurs éléments nous sont proposés : Scanner, Compas, Suiveur, Infra-rouge, ainsi que quelques armes telles que Missiles, Missiles anti-missiles, Bombes et Laser. Prenons le skimmer « Lénine » et décollons !
Les commandes de pilotage se font en deux temps. Quand l'avion est stationné, les ordres sont à communiquer à l'ordinateur de bord par des mots clés : « Lancement » ou « État » ou encore « Entretien ». En vol, la manette de jeu permet le déplacement et il faut encore neuf touches pour commander les armes, l'altitude, la vision et l'atterrissage. Le tableau de bord est très simple (car modulable et différent selon le skimmer). Il renseigne le pilote sur l'état général de son engin, sur sa direction et sur son score. La fenêtre de vision montre l'extérieur à l'avant, à l'arrière ou sur le côté de l'avion. Ce qui pourrait être une simulation de vol intéressante reste en réalité très sommaire. La vue n'évolue pas beaucoup et il est difficile de se croire aux commandes d'un vaisseau spatial. « ACADEMY » garde malgré tout un attrait grâce à la diversité de ses missions et de ses skimmers. Un jeu d'arcade de qualité, certes, mais pas une simulation.

Cyrille Baron

UTOPIA

Et si tout cela n'était qu'un rêve ? Si la vie sur d'autres planètes n'était que le fait d'esprits à l'imagination fertile, réfutant à tout prix la solitude de l'homme dans l'univers ? Pire encore ; si les ET et autres êtres entrevus au hasard d'une rencontre du troisième type devaient rester à jamais prisonniers des deux dimensions d'une pellicule de film ? Pour tenter de répondre à ces questions et à beaucoup d'autres, nous avons fait appel à un cosmologue renommé, Marc Lachièze-Rey, auteur de « Connaissance du cosmos » paru aux Editions Albin-Michel.

Pour bien comprendre le phénomène de la vie, ou tout au moins l'envisager sous son aspect le plus large, il faut réunir une multitude d'éléments. Cette recherche titanesque (dont nous n'essaierons pas de tracer les grandes lignes) remonte à l'origine même de notre système solaire. Pour les candides, il est peut-être préférable de remettre les pendules à l'heure.
La Terre sur laquelle nous vivons est une planète de petite taille située en troisième position par rapport à l'étoile la plus proche (150 millions de km environ) que l'on nomme le soleil. La Terre, ses compagnons (au nombre de huit) et le soleil forment un système planétaire, plus communément appelé système solaire. Cet ensemble gravite autour du noyau central de notre galaxie, *la voie lactée*.
Revenons maintenant à *l'éclosion* de notre système solaire.
Après quelques dix milliards d'années passées à s'étendre et à s'organiser, l'univers a formé d'immenses sphères de gaz dites nébuleuses *proto-stellaires* ; de cela la science a acquis la quasi certitude.
Mais dès l'étape suivante, le doute s'installe et nous nous retrouvons confrontés à plusieurs théories opposées. La première veut que les gaz de ces sphères se soient condensés en petits grains qui se seraient eux-même agglomérés au point de former le groupe des planètes actuelles. La seconde émet l'hypothèse d'une rencontre entre deux de ces géantes gazeuses, qui l'attraction aidant, aurait donné naissance à un chapelet planétaire, évènement qui relèverait du plus grand des hasards. Dès lors, selon que l'une ou l'autre de ces hypothèses est retenue, les probabilités d'existence d'autres systèmes planétaires dans l'univers varient dans d'énormes proportions.
Cependant, les astronomes penchent de plus en plus pour la première solution. La présence apparente de planètes (autour par exemple de *l'étoile de Barnard**, ou de planètes en formation autour de l'étoile *Beta-Pictoris*) suggèrent que notre système solaire n'est pas isolé.

Des ET de toutes les couleurs...

Il y a donc de quoi être optimiste. Néanmoins, de là à en déduire l'existence d'une vie intelligente... il y a un gouffre.
Dans l'état actuel des connaissances, tout tend à prouver que la naissance d'une vie analogue à la nôtre sous-entend des conditions optimisées, tant atmosphériques que thermiques, à un niveau difficilement estimable. Il semble donc que le hasard ait eu son mot à dire. Et dans ce cas, que deviennent les probabilités ?...
Il n'est cependant pas interdit de croire à une vie (ou à une infinité de vies) basée sur d'autres principes fondamentaux que la chimie du carbone qui constitue l'élément de toute vie sur Terre (Mars a, par exemple, une activité chimique bizarre, défiant la compréhension). Auquel cas, un nombre délirant de combinaisons peut être envisagé, ayant comme seule limite l'imagination de l'homme.

Hyper-espace ?

Si nous parvenons un jour ou l'autre à prouver l'existence d'une vie extra-terrestre (des travaux sont en cours un peu partout dans le monde), l'homme, poussé par sa curiosité n'aura de cesse de s'y rendre. Ce sujet fait tout particulièrement sourire Marc Lachièze-Rey, qui considère l'hyper espace, les univers parallèles (tunnels d'accès chers aux auteurs de SF) et la vitesse supérieure à la lumière comme autant de « véhicules » nécessaires à la littérature fiction, sans plus. Il faudra donc recourir à un système de propulsion standard, tel que celui actuellement très en vogue qui consisterait à faire exploser une bombe thermo-nucléaire dans la chambre de combustion d'un vaisseau toutes les secondes afin d'atteindre 99 % seulement de la vitesse lumière, seuil que les physiciens se refusent à dépasser... Un seul problème demeure toutefois puisqu'il est établi que l'homme ne résisterait pas à une telle accélération.

Un jour peut-être

On peut toujours rêver d'une avancée rapide de la technologie qui nous permettra un jour de résoudre tous ces problèmes. Une chose est sûre : à moins de nous faire congeler pour nous réveiller le moment venu, nous ne vivrons pas assez longtemps pour le voir...

Georges Brize

Pour en savoir plus :

Pour vous documenter sur le sujet, il existe plusieurs revues dont « Ciel et Espace », « La recherche » (revue à laquelle participe Marc Lachièze-Rey) « L'Astronomie », pour ne citer qu'elles.
Parmi les livres consacrés au cosmos et à la vie extra-terrestre :
« Connaissances du cosmos» - Marc Lachièze-Rey, Editions Albin-Michel
« Les enfants d'Uranie » - Evry Schatsman, Le Seuil.
« Nuage noir» - Fred Hoyle (S.F.).

** L'étoile de Barnard montre une oscillation qui laisse présager l'existence d'un corps céleste dans son entourage.*



INTÉGRÉS : À NOUVEAU MARCHÉ, NOUVELLES APPLICATIONS

Si la grande entreprise, jusqu'alors principal client des grands éditeurs de progiciels, est demandeur, du fait de l'expérience acquise, d'applications de plus en plus pointues, force nous est de constater que l'arrivée « récente » sur le marché d'un nouveau type d'utilisateur, a obligé ces mêmes éditeurs à réviser leur politique et partant, leur catalogue : les intégrés sont là.



La responsabilité de ce changement incombe aux nouvelles machines compatibles qui, par leur bon rapport qualité/prix, convertissent à la micro la petite et moyenne entreprise ainsi que l'utilisateur personnel. Ce nouvel utilisateur ne dispose pas évidemment des mêmes moyens qu'une entreprise de grande taille. Il est encore un peu effrayé d'avoir franchi le pas (on se « met » à l'informatique comme on se « met » au sport ou au régime : par raison). S'il s'est enfin résolu à adorer ce nouveau dieu plein de promesses mais aussi générateur d'angoisses qu'est l'outil informatique, il attend avant tout de ce dernier qu'il lui simplifie la vie. On lui a dit qu'il pourrait tout en faire : éditer des courriers ou des rapports, planifier et analyser les mouvements financiers à l'aide d'un tableur ou bien encore utiliser une SGBD (Système de gestion de base de données). C'est ainsi que cet utilisateur lambda ne peut et ne veut pas s'offrir plusieurs progiciels dont le prix avoisine une somme triple à celle qu'il a investie dans une machine. Pour lui, l'informatique est une finalité où passe tous ses désirs de performance accrue (généralement, les espoirs engendrés sont proportionnels à l'angoisse inspirée par cette technologie inconnue).

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN !

Cet utilisateur ne comprend pas, donc, que le software coûte plus que le hardware. Il est à l'origine, avec l'augmentation de la mémoire disponible sur les machines, de la multiplication de produits intégrant (!) les fonctions de plusieurs progiciels capables de satisfaire ses besoins financiers, administratifs ou comptables : les progiciels intégrés. La majorité des intégrés sont bâtis sur un même principe : les différents produits sont conçus pour permettre l'échange de données d'un module à l'autre. Voici point par point ces modules..

LA BASE DE DONNEES

Véritable mémoire, bibliothèque de l'intégré, la base de données gère et indexe les informations qui la composent. Si l'utilisateur l'alimente régulièrement, elle deviendra très vite un support de connaissances performant. Par ses possibilités de tri et de sélection, la base de données est le module principal de l'intégré par lequel passeront les fichiers issus d'autres modules afin d'en échanger les données ou de les lier entre eux.

LE TRAITEMENT DE TEXTE

C'est grâce à lui que pourront être mis en page et édités des documents. Une utilisation conjointe avec la base de données autorisera aussi, par tri de fichiers, la création de lettres personnalisées ou de mailing. S'y adjoindront des données issues du module grapheur afin d'inclure des graphes pour enrichir le courrier.

LE TABLEUR

Livre de compte « électronique », le tableur sera employé pour toutes les opérations nécessitant un calcul à plusieurs niveaux. A partir de là, gestion de stocks, réalisation de plans prévisionnels, de bilans, statistiques, devis, tarifs, etc., sont envisageables.

LE GRAPHEUR

Directement lié au tableur dont il tire ses données, le grapheur autorise la visualisation sous forme graphique (histogrammes, courbes, camemberts, ...) de ces mêmes données. Bien entendu, les graphiques réalisés peuvent être transférés vers un autre module, tel que le traitement de texte pour l'édition de rapports financiers.

COMMUNICATION

En plus de ces modules que je qualifierais « de base », certains intégrés disposent de fonctions particulières. L'une d'entre elles, le module de communication, s'avère des plus utile pour transmettre des informations vers une autre machine. N'oubliez pas, cependant, que pour communiquer, votre machine devra disposer d'une sortie RS 232 ou d'une carte RS 232.

PUISQU'IL FAUT CHOISIR

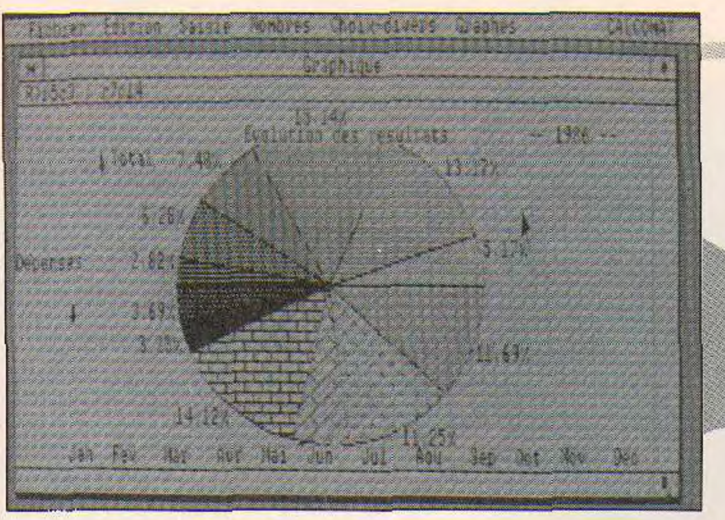
Il existe une infinité d'intégrés, aussi ai-je porté mon choix sur trois produits représentatifs de ce que doit faire un progiciel de ce type et appartenant chacun à une gamme de prix différente. Bien entendu, ils disposent tous d'un manuel d'utilisation en français.

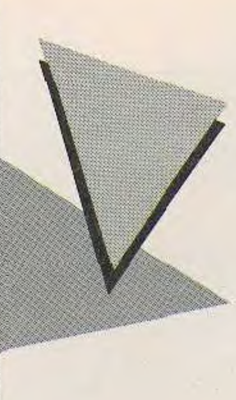
ABILITY PLUS

La force et la spécificité d'un intégré viennent de sa capacité à prendre en compte plusieurs des modules qui le composent. Pour cette raison, *Ability Plus* est, outre son prix, digne du plus grand intérêt. En effet, l'utilisateur peut, s'il le souhaite, établir un protocole dont il définira les caractéristiques. Grâce à ce paramétrage, tous les modules composant *Ability* seront liés. Il n'est pas question ici de l'apport de données, également possible, mais véritablement d'un protocole permettant pleinement au logiciel de mériter son titre d'intégré. Cette vectorisation des données peut opérer de deux façons : soit de façon bidirectionnelle, auquel cas toute modification d'un fichier va se répercuter automatiquement et immédiatement sur le ou les fichiers de plusieurs modules liés entre eux, soit de façon unidirectionnelle, et dans ce cas la modification n'affectera qu'un seul module antérieurement choisi.
L'application d'un « gadget » de ce type est évidente : par exemple, l'utilisateur a besoin d'éditer régulièrement un rapport illustré de graphes. Il relie pour cela le traitement de texte, le tableur, le grapheur et s'il souhaite garder une trace de la modification, le module base de données. Après avoir rédigé sa lettre et inclus les représentations graphiques, il passe au module tableur : à chaque modification portant sur une cellule de sa feuille de calcul, les chiffres modifiés le seront aussi dans sa lettre et le graphe en tiendra également

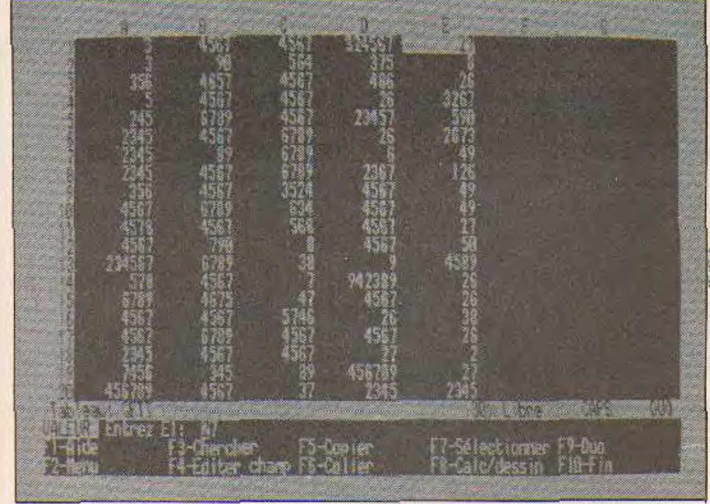


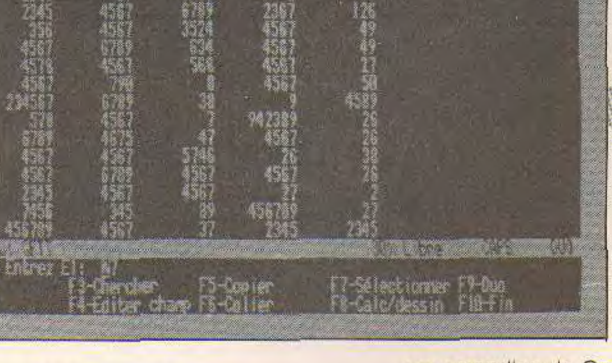
compte ! Lorsque l'on connaît les erreurs dues aux fautes à la saisie, on conçoit aisément l'intérêt, outre le confort d'utilisation, apporté par cette option..
Puisqu'il a été fait précédemment mention du tableur, sachez que celui d'*Ability Plus* est des plus performants : 40 fonctions plus 6 fonctions financières. La feuille de calcul dispose d'une taille de 9999 lignes sur 702 colonnes. Plus de sept millions de cellules. Le grapheur lui aussi est suffisamment performant : 126 valeurs possibles par graphique ; de quoi satisfaire les plus exigeants. La base de données, en revanche, n'aurait pas souffert de disposer d'autant d'atouts : le petit nombre de caractères utilisables par rubrique (57) est un peu léger. Le traitement de texte quant à lui est tout à fait digne d'éloges. Tout ce que l'on pourrait attendre d'un traitement de texte professionnel est présent, y compris un dictionnaire modifiable par l'utilisateur ainsi qu'un correcteur orthographique !
Enfin, ce petit survol d'*Ability Plus* ne saurait être vraiment complet s'il n'y était fait mention de la fort opportune présence de deux modules supplémentaires. Le premier, un module de communication, s'il se rencontre souvent sur les logiciels appartenant à une gamme de prix plus confortable, est rarement présent sur des intégrés du prix d'*Ability Plus*. Ce module de communication comporte un menu de configuration destiné à paramètrer la RS 232. Ensuite, il ne reste plus à l'utilisateur qu'à se connecter sur un modem ou sur son minitel pour envoyer ses données vers d'autres machines. Le second module permet de réaliser un « slide show », c'est-à-dire





une présentation en images. Ces images, issues de n'importe quel module sont sauvegardées sur disque. De plus, la possibilité d'inclure des musiques rajoute au côté diaporama. Ne vous méprenez pas : la présence de ce gadget n'empêche pas *Ability Plus* d'être un intégré tout à fait pro.
Ability Plus de Migent. Distribué par Innelec. 1495 F HT

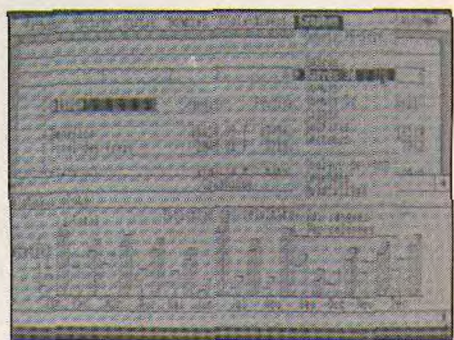




L'INTEGRALE PC

Ce logiciel, à l'origine offert aux acheteurs de PC 1512 n'est pas un intégré à proprement parler mais plutôt un « pack ». Qu'importe, même si les trois modules le composant sont tous sur une disquette différente, la possibilité de passer des fichiers de l'un à l'autre lui fait mériter le titre. Il s'agit d'un intégré un peu dispersé, voilà tout. La particularité de l'Integral PC vient de sa présentation. En effet, il est entièrement interfacé sous Gem (Graphique Environment Manager). Avec la souris, le confort d'utilisation est fortement accru, de même que la présentation qui y gagne en clarté.
Les trois modules sont des logiciels performants : base de données relationnelle *Superbase*, traitement de texte *Evolution Sunset* et enfin tableur/grapheur *Calcomat*. Pour échanger des données, on se sert du presse-papier de Gem. Il est ainsi possible de recopier un graphique dans le traitement de texte, d'autant que la puissance d'*Evolution* l'apparente à une mini PAO (plusieurs tailles de caractères, manipulation de blocs, mise en page puissante, etc.) Pour ce qui est du grapheur, pas de problème : la création de graphiques fait partie de *Calcomat*. Revers de la médaille, la gourmandise de Gem ne laisse à l'utilisateur de *Calcomat* que très peu de place : 2240 cellules réparties en 35 lignes de 64 colonnes chacune. Cette restriction fait de l'Integrale PC un produit plutôt destiné à une utilisation familiale ou au sein d'une petite entreprise. C'est dommage pour les autres.
De plus, l'absence de fonction financière se fait cruellement sentir. L'utilisateur devra les programmer lui-même. En revanche, le grapheur est des plus agréable à utiliser : sept représentations graphiques, possibilité de choisir ses couleurs (PC 1512 CM ou PC 1640).
Le traitement de texte peut être considéré comme le point fort du produit : possibilité de travailler sur quatre documents simultanément, mise en page puissante, plusieurs tailles de caractère, y compris exposants, indicés, justification automatique à droite ou à gauche, tabulation, numérotation automatique, mailing, etc.

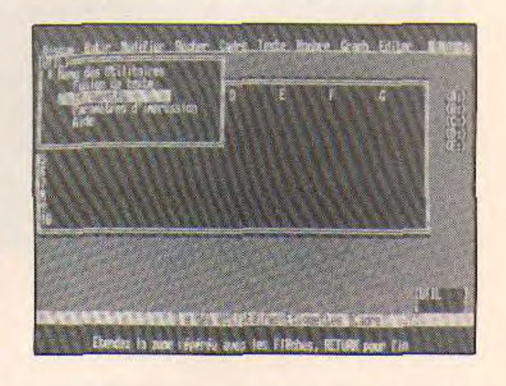
Enfin, *Superbase*, module base de données de l'Integrale est lui aussi une totale réussite : en plus de la facilité apportée par Gem, une présentation de type « magnétophone » permet de passer rapidement d'une fiche à l'autre par simple « clic » sur la touche avance rapide. La création de champs indexés permet, là aussi, de ga-



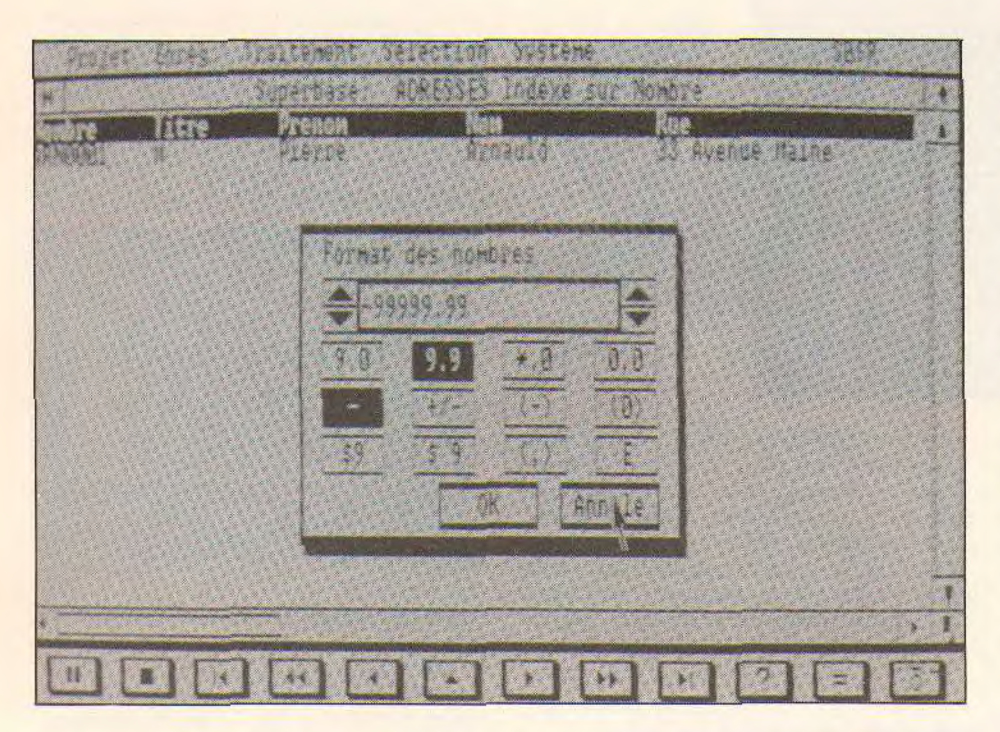
gner du temps. Il faudrait beaucoup de place pour tester à fond Superbase, ce n'est pas le but, aussi, concluons en mentionnant une fonction importante trop souvent ignorée sur les bases de données : l'option permettant d'imprimer des étiquettes, indispensable pour faire du mailing. Bref, en dépit d'un petit manque au niveau de tableur, l'Integrale PC est toutefois une élégante solution pour les possesseurs de PC 1512 ou 1640 n'ayant pas besoin d'une feuille de calc de grande taille.
Integrale PC de Priam. Edité par Micro Application. 2690 F HT

FRAMEWORK

Appartenant à une gamme de prix plus élevée que les précédents progiciels, *Framework Premier* est un produit Ashton-Tate destiné à une utilisation plus professionnelle que personnelle. Après une installation permettant de configurer le logiciel en fonction du matériel employé, l'utilisateur se retrouve devant son plan de travail. C'est de là qu'il pourra accéder aux diffé-



rents modules composant *Framework*. Toutes les commandes se mettent en oeuvre au moyen du clavier et une option permet de reconfigurer les touches de fonctions afin d'y retrouver les commandes que



l'on emploie le plus souvent. De plus, la possibilité d'accéder à une bibliothèque de macro-instructions facilite encore l'interactivité logiciel/utilisateur. Point important, les commandes sont généralement les mêmes d'un module à l'autre, aussi, une fois le fonctionnement de l'un d'eux bien assimilé, le travail sous *Framework* devient une seconde nature.

Il faut également savoir que la création de menu personnalisé est possible. Avec *Framework*, l'utilisateur crée lui-même sa feuille de travail. Le module traitement de texte bénéficie de possibilités loin d'être négligeables. Par exemple, certains passages du texte peuvent être mis en gras ou en italique non seulement lors de l'impression, mais aussi à l'écran. De plus, une option permet de le visualiser en grand écran, quittant pour un instant la bordure du plan de travail. Pour le reste, le module traitement de texte se comporte comme un traitement de texte « normal » (insertion, sauvegarde en ASCII ou en mode Framework, etc.). Le tableur quant à lui est tout aussi performant...

Un point important toutefois : contrairement à d'autres produits de ce type, la feuille de calcul de *Framework* doit être « bâtie » intégralement avant de commencer le travail. Le temps perdu au démarrage sera très vite rattrapé par le confort qu'apporte le « sur mesure ». Le nombre de cellules disponibles est en fonction de la place mémoire dont dispose la machine. Sachez toutefois que pour fonctionner, *Framework Premier* requiert un minimum de 384 Ko de Ram. La particularité du logiciel (ils en ont tous une) vient de son langage de programmation Fred permettant d'aller encore plus en profondeur dans son utilisation. Livré avec une version « bridée » de dBase (pas plus de 15 champs) avec qui il est totalement compatible, *Framework Premier* peut aussi communiquer par modem avec d'autres machines à condition de se procurer la carte LCE-TEL (protocole V23) et le logiciel de communication LCE COM, les deux produits étant développés par La Commande Electronique. Essayer d'apréhender un logiciel aussi complet en aussi peu de place serait de la folie, aussi, reportez-vous plutôt à l'initiation à *Framework Premier* parue dans *AM-MAG* depuis le numéro 28.

Framework Premier de Ashton-Tate. Distribué par La Commande Electronique. 7950 F HT

MINI OFFICE II

MINI-BUREAU pour CPC

La tendance étant aux intégrés, le CPC ne pouvait être en reste : traitement de texte, base de données, tableur et graphes et même un module de communication télématique figurent au programme de MINI OFFICE II (de DATABASE Software).

La version que nous avons reçue a été partiellement francisée : le clavier AZERTY restitue les lettres accentuées mais pas l'accent circonflexe, certains messages de confirmation s'affichent encore en anglais et les codes correspondent au clavier QWERTY. Nul doute que Power Products France, chargé de l'adaptation, fignolera la version commerciale.

La présentation des modules rappelle celle de MOP-MBP, dont l'essai figure dans ce numéro d'AM-MAG. Les performances de l'ensemble ne peuvent en rien être comparées à celles d'un PCW gonflé à bloc : pas de wysiwyg (puisque les enrichissements typographiques ont été ignorés), peu d'espace pour travailler : 16 Ko pour le texte, 9 Ko de données pour le tableur (dépourvu de fonctions mathématiques), une base de données rapidement saturée...

MINI OFFICE II serait-il un abrégé de MOP-MBP ? On serait tenté de le croire. Curieusement, la version CPC comporte des fonctions que j'aurais bien aimé retrouver sur mon PCW, à savoir une horloge sauvegardée qui affiche en permanence le temps passé sur un texte, un compteur de caractères et, pour les dactylos en herbe, la vitesse de frappe moyenne exprimée en mots par minute !

Dans un prochain numéro, dès que le logiciel sera finalisé et sa notice traduite, nous testerons plus à fond le MINI OFFICE II, un des rares — sinon le seul — intégré sur CPC.

B. Jolivalt

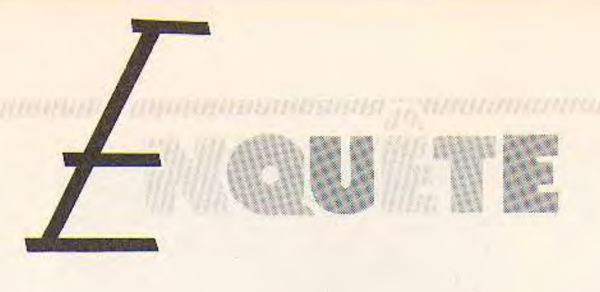


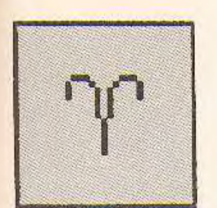
POUR EN SAVOIR PLUS

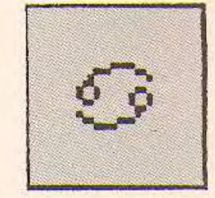
Le CXP, centre d'information des utilisateurs de progiciels, édite chaque année plusieurs catalogues répertoriant les différents types de progiciels disponibles avec leurs caractéristiques techniques. Ces annuaires qui valent un peu plus de trois cents francs sont une véritable source de renseignements. Le volume consacré aux intégrés est à paraître prochainement.

Introduction à Framework Premier de Sybex. 198 F.

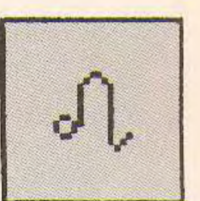
Cyrille Baron

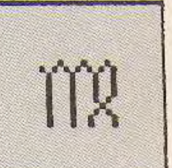












AMSTRAD 6128, SIGNE PARTICULIER : ASTROTEST

Au mois de février, en même temps que le Cinquième PC Forum s'est tenu un autre salon à la Porte de Versailles : Parapsy 88, rendez-vous « ésotérique » de l'année. Si vous êtes adepte de ces sciences , en vous promenant sur ce salon -lequel regorgeait d'ailleurs d'informatique en général et du PC Amstrad en particulier- vous avez peut-être vu sur le stand « Espace Rose » une curieuse machine astrologue (ou presque). Astrotest, premier « robot » astrologue étant conçu à base d'Amstrad, nous avons voulu en savoir plus et vous présenter l'artisan qui « casse » du CPC 6128 pour votre avenir... et votre plaisir.















Si un œil entrainé peut, de loin, reconnaître sans certitude l'affichage de l'Amstrad CPC et sa silhouette frontale quand même caractéristiques, lorsqu'on s'approche avec sa petite pièce de 5 francs dans la main il n'y a plus aucun doute : il s'agit bien d'un Amstrad CPC monochome, le sticker de la marque étant bien visible malgré le carénage de la machine. Celle-ci baptisée *AstroTest* par son concepteur, ressemble à Xunk, le podocéphale d'Ere Informatique, mais n'est pas un jouet ; au travers de cet automate laissé à la disposition du public devant certaines boutiques, le CPC 6128 prouve une fois de plus qu'il peut avoir d'autres vocations que celles du jeu qu'on lui prête volontiers.

nax ; François Jassin a conçu le monnayeur, l'auto-boot (démarrage automatique du logiciel dès la mise sous tension) et le logiciel proprement dit. Ce dernier a demandé quatre ans de travail et avait été développé, à l'origine, sur un Apple... puis définitivement adapté à l'Amstrad CPC.

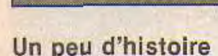
Un logiciel « maison » et une approche scientifique

Avec *AstroTest*, finies les approches aléatoires ! Tout est géré par l'ordinateur qui commence par vous demander les six renseignements de base dont il a besoin pour son analyse : jour, mois, année, heure, minute et enfin département de naissance.

L'entrée se fait de façon très simple, F. Jassin soulignant d'ailleurs que « tout a été conçu pour que les gens n'aient pas à faire à un ordinateur mais à une machine automatique à la fois très simple d'emploi pour l'utilisateur et très simple de branchement (et de démarrage) pour le dépositaire... ». Il est vrai que l'ensemble est très convivial. Pour 5 francs, n'importe quel passant un peu curieux et totalement néophyte en astrologie (et informatique) a droit à un horoscope personnel pour la semaine, aux biorythmes du jour, à son ascendant zodiacal, une touche d'astrologie chinoise, ses « deux signes », ses planètes maîtresses et le jour de sa naissance. Si vous remettez 5 francs après cette première prestation (laquelle dure quand même quelques minutes !), vous pourrez aller plus loin avec la numéroscopie et une analyse plus poussée.

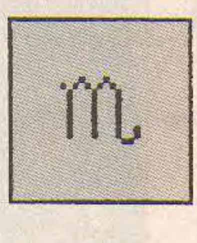
L'artisan qui « casse » les CPC

Lorsqu'on lui demande les raisons qui lui ont fait choisir l'Amstrad CPC 6128 à tout autre ordinateur, F. Jassin ne tarit pas de « bonnes raisons » : « pourquoi l'Amstrad ? d'abord parce qu'il n'est pas cher et aussi



Un peu d'histoire

Au départ de ce que le concepteur de l'*AstroTest*, monsieur François Jassin, qualifie lui-même de « projet un peu fou », on retrouve une passion : celle de l'astrologie d'abord, puis celle de l'informatique. Car rien ne prédisposait François Jassin à fonder la SARL AstrOrdinateur et d'engloutir tout son temps et son argent dans l'*AstroTest*... La volonté de cet ancien « bison futé » (il a travaillé pendant sept ans au Centre d'Études Techniques de l'Équipement de Lyon où son activité était l'observation aérienne des bouchons, les contrôles de signalisation routière etc...) a été au départ de partager sa passion de l'astrologie, de la vulgariser et donc de faire une machine automatique pour « la faire descendre dans la rue et que les gens puissent à leur tour connaître leur ascendant, un trait d'horoscope, leur biorythme et beaucoup d'autres éléments, le tout pour 5 francs...ce qui m'a donné l'idée de l'*Astrotest*, c'est l'arrivée sur le marché de machines qui, pour deux francs, n'avaient qu'une approche aléatoire ; d'où la réalisation d'un produit autonome dédié à l'astrologie mais cette fois avec une base scientifique et une véritable application logicielle... »
Seule la carrosserie en polyester (faisant appel à des connaissances particulières) est sous-traitée à un artisan de la région d'Oyon-











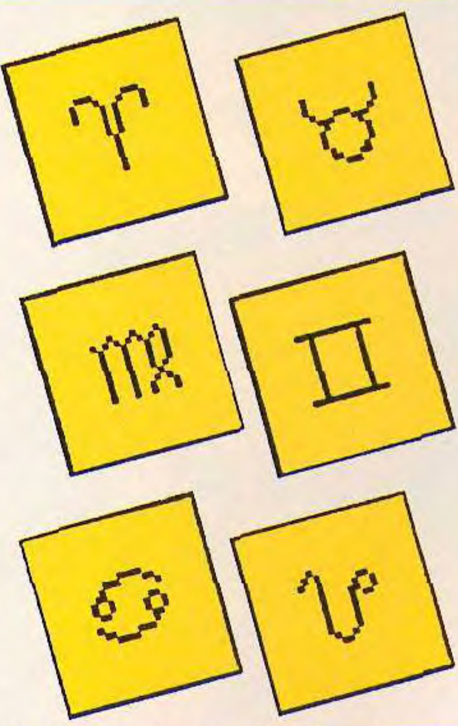
parce que j'ai eu, dès le départ, un très bon contact avec les gens de chez Amstrad France... Ils ont ouvert les bras à mon produit, ont vu qu'il y avait un créateur en souffrance -ce que n'ont pas su voir les banques !!- Cela s'est traduit par de bonnes relations notamment au niveau des prix, puisque « cassant » les machines, je ne suis pas vraiment « revendeur »... Je tiens d'ailleurs à préciser que les responsables d'Amstrad sont tous totalement au courant de mon histoire, des directeurs à la comptabilité... J'ai toujours été très bien accueilli et ils ont le sourire par rapport à mon affaire... » Certes, monsieur Jassin « casse » de l'Amstrad CPC 6128, mais avec le sourire des dirigeants d'Amstrad ! Il faut dire aussi, trêve de plaisanterie, que le terme de « casser » est provocateur : la configuration de l'Amstrad est respectée. L'*AstroTest* est véritablement un CPC 6128 sans carosserie, sans son clavier mécanique (seul un petit clavier numérique et sensitif est utilisé) mais avec son lecteur de disquettes trois pouces (caché dans la carosserie), son moniteur (« un autre bon argument de choix : l'alimentation incorporée ») et sa carte mère très légèrement modifiée. Cette modification consiste à enlever une puce de la carte d'origine pour la remplacer par une autre (en EPROM) qui permet un démarrage automatique de l'appareil sans manipulation dès sa mise sous tension.

Un exemple à suivre malgré les difficultés rencontrées...

SON *AstroTest*, François Jassin y tient et y croit. « A partir du moment où l'on a quelque chose dans la tête et qu'on veut l'emmener jusqu'au bout, il faut s'accrocher... C'est le problème des gens qui ont une idée et qui doivent totalement s'auto-financer : on engloutit tout son argent et son temps personnels dans des histoires pareilles, mais quelle aventure ! » constate-t-il. Aujourd'hui, l'*AstroTest*, ce sont des dépôts de brevets (protection du matériel et du logiciel), environ 150 machines montées artisanalement et la volonté de passer à un stade industriel (des partenaires industriels sont donc bienvenus...) pour diffuser son produit partout en France et même en dehors ! Par ailleurs, le créateur d'*AstroTest* a d'autres idées avec actuellement la mise au point d'une version informatique « éditable » pour micro-ordinateur, avec impression des divers éléments de l'étude : thème astral en dix-huit pages, cartes du ciel, biorythmes, ascendants etc. Cette version exclusivement logicielle sera à destination du grand public et des professionnels qui veulent un outil performant de calcul.
Au niveau de l'*AstroTest* proprement dit, F. Jassin espère pouvoir rapidement améliorer le prototype polyester, trouver de plus en plus de débouchés et peut-être élaborer un modèle avec sortie d'un ticket en papier résumant l'analyse. « l'important, c'est de vouloir » conclut-il.

Cet Amstrad reconverti est vendu « prêt à l'emploi » ou mis en dépôt avec location simple et pourcentage abandonné au commerçant qui le place devant sa vitrine ou dans son magasin. « Mon choix va en priorité à l'emplacement plus qu'au type de boutique devant laquelle est placé l'*AstroTest* et ce, quelles que soient les ventes du dépositaire... J'ai déjà placé l'*AstroTest* devant une boucherie, un marchand de vêtements etc. Évidemment, pour un dépôt, ce qui marche le mieux, ce sont les endroits « passants »... ». Pour ce qui est des dépositaires, j'ai pu rencontrer des satisfaits : sans parler du volume d'affaire dégagé, tous sont satisfaits ne serait-ce que par l'animation de qualité qu'offre l'Amstrad 6128 (entre deux consultations il passe en mode « démo tournante »). Au sujet de l'animation, le concepteur ajoute fièrement : « la preuve que j'ai de bons rapports avec eux et que mon appareil fournit des animations de qualité, c'est qu'Amstrad France m'avait demandé, l'année passée, d'installer deux de mes appareils au Sicob... »





Où trouver l'AstroTest ?

Environ 150 machines sont déjà en place. AstrOrdinateur, petite SARL de la région dijonnaise a un distributeur exclusif à Paris : Espace Rose, Palais des Congrès à la Porte Maillot. Rose Perez est astrologue et s'occupe de la boutique « Espace Rose » avec sa fille également astrologue. Devant le magasin : un *AstroTest*. Et lorsque l'on demande à Rose Perez si la machine ne porte pas ombrage à l'astrologue, elle répond : « ce n'est absolument pas une concurrente...c'est un appoint, un petit « plus » pour que les gens rentrent dans la boutique...ils font l'*AstroTest* et rentrent pour avoir des explications sur leur ascendant...nous leur proposons alors un thème astrologique complet ! »
Lorsqu'on lui demande pourquoi elle distribue l'*AstroTest* et ce qu'elle pense en tant qu'astrologue elle répond volontiers : « cela va bientôt faire six mois que nous nous occupons de cette machine et nous n'avons jamais eu un seul problème ; elle est peut-être un peu simple (point de vue de l'astrologue professionnelle) mais elle affiche, dans l'ensemble, de bons résultats : on a parfois de petites différences dans l'ascendant mais à 1 ou 2 degrés près, c'est normal...en tous cas cette petite machine est très bien, les gens qui veulent être dépositaires viennent me voir à l'Espace Rose parce qu'ils ont entendu parler de l'*AstroTest* par bouche à oreille. La qualité, ça paie ! ». Et une bonne pub pour Amstrad France !!! D'ailleurs, Mme Perez et sa fille se servent également d'ordinateurs pour les aider dans leurs analyses : Kaypro, Compatible PC et CPC 6128...« L'informatique en astrologie, c'est formidable ! Moi, j'ai ma lune en Verseau et donc je suis quelqu'un d'assez moderne : je trouve donc cela fantastique... » ajoute Rose Perez en guise de conclusion...

Le mot de la fin à l'Amstrad CPC 6128 ?

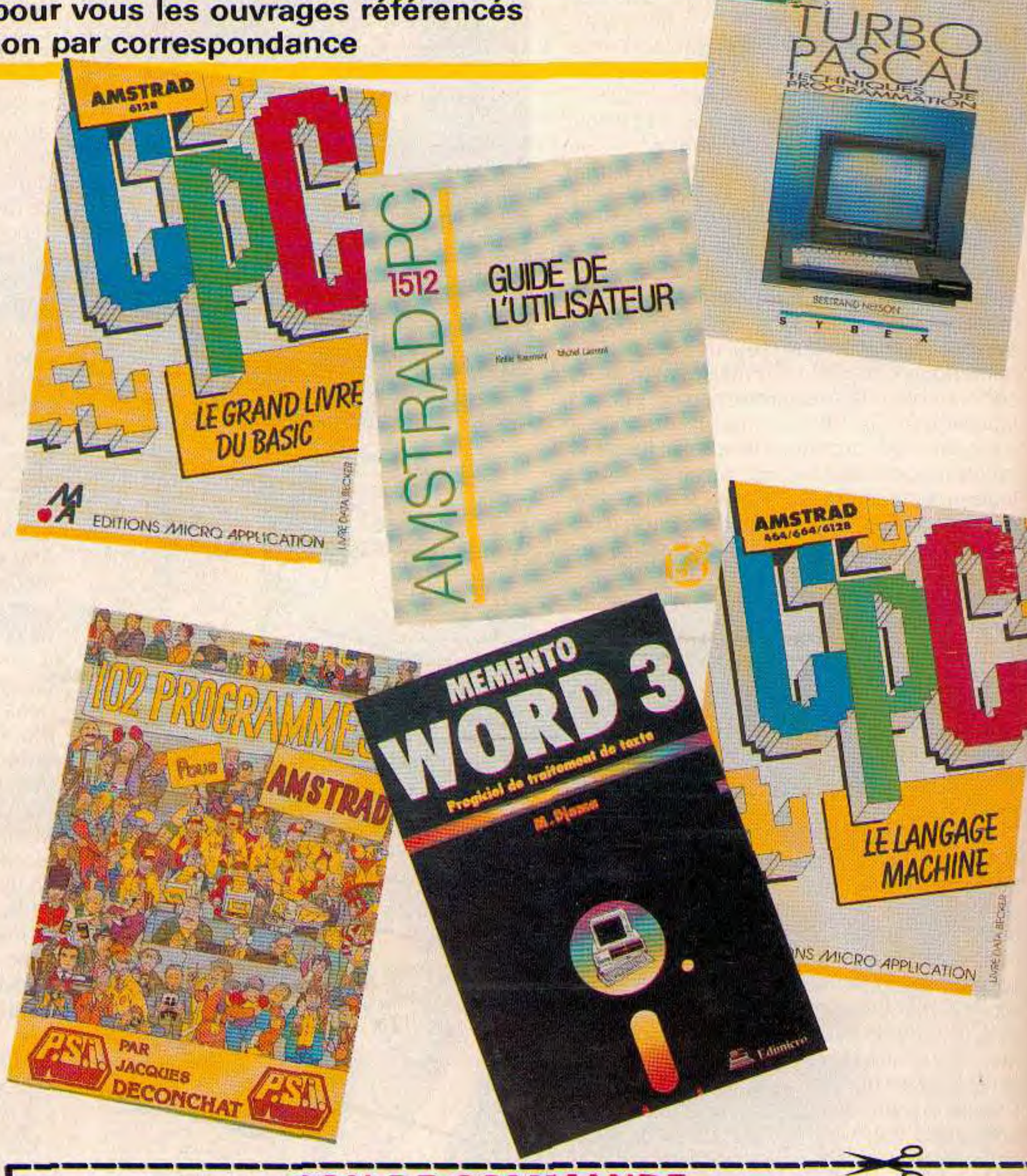
Car, dans tout cela, la vedette -discrètement cachée sous son enveloppe de polyester- c'est aussi le CPC... CPC 6128 astrologue, CPC 6128 au coeur de cette aventure : avec son Amstrad, François Jassin vit ses passions et le résultat est effectivement plus qu'intéressant. Un ordinateur vedette « détourné » de son usage premier, le sujet était trop tentant pour ne pas le partager avec vous. Alors laissons le mot de la fin à François Jassin : « j'ai seulement voulu créer une machine qui amène le sourire, c'est tout ce que je cherche... »

Frédéric Nardeau

** AstrOrdinateur - François Jassin : (16) 80.74.81.99*
*** Espace Rose, distributeur exclusif de l'Astrotest : Niveau 2, Palais des Congrès CIP 159 75017 PARIS - (16.1) 46.40.28.40*

LES LIVRES INDISPENSABLES SUR AMSTRAD

La rédaction a sélectionné pour vous les ouvrages référencés ci-dessous, à votre disposition par correspondance



Le Grand Livre du Basic sur CPC 6128

265 pages - Le livre et la disquette 249 FF
Réf. 400

Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du Basic Locomotive. Théorique et pratique, découvrez les bases de la programmation et le fonctionnement interne du Basic, et attaquez les différents domaines de la programmation : tris, fenêtres, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'applications de haut niveau fournis et commentés. Réf. ML 168 : 149 F - Réf ML 268 : 249 F. Le livre et la disquette 265 pages.

Le langage machine de l'Amstrad CPC

272 pages - 129 FF - Réf. 401

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le Basic. Des bases de programmation en Assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme Assembleur, répondeur et désassembleur.

102 programmes pour Amstrad

par J. Deconchat

248 pages - 135 FF - Réf. 402

Ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128.

Amstrad PC Guide de l'utilisateur

par Nel Saumont et Michel Laurent

272 pages - 138 FF - Réf. 403

Ce livre est destiné à aider l'utilisateur à découvrir la configuration de son ordinateur et la manipulation des différents logiciels (GEM Draw, GEM Graph, GEM Paint, GEM Wordchart, GEM Write) ainsi que quelques autres dont la compatibilité a pu être testée.

Techniques de programmation en Turbo Pascal sur Amstrad

par Bertand Nelson

220 pages - 148 FF - Réf. 404

Cet ouvrage décrit, d'une part, les outils de base nécessaires à la programmation avancée en Turbo Pascal et, d'autre part, propose plusieurs programmes en Assembleur et en Turbo Pascal. Il explique les différences et les problèmes de compatibilité entre les deux systèmes CP/M de l'Amstrad. S'y ajoutent : la saisie contrôlée par clavier, l'éditeur graphique, les sprites, la sauvegarde et le rappel d'écran.

Mémento Word

168 pages - 135 FF - Réf. 405

Au sommaire : Généralités - Utilisations : description de Word, démarrage - Saisie, modification, sélection de texte - Les commandes - Pratique de Word : chargement d'un document, les tableaux, les mailings - Diverses possibilités utiles : saut de page forcé, polices de caractères, glossaire, table des matières.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service Librairie
5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé

☐ Oui, adressez-moi les ouvrages ci-dessous :

Réf.	Titre	Qté	Prix
		Frais de port	
		Total à régler	

Frais de port :
- 1 livre : 15,40 F
- 2 à 4 livres : 28,00 F

Je joins mon règlement par :
☐ chèque bancaire
☐ chèque postal

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....

Date :

Signature :

Vente exclusivement par correspondance

LA PANTHERE ROSE





Aidez la Panthère Rose à cambrioler cinq riches villas afin qu'elle puisse se payer des vacances au soleil. Mais attention leurs propriétaires sont tous des somnambules. Il faut les guider dans leur promenade pour éviter qu'ils ne se réveillent afin de pouvoir opérer en paix. N'oubliez pas de faire attention à l'inspecteur Clouseau qui voudrait bien prendre la Panthère Rose en flagrant délit.







ROAD BLASTERS™

ECRANS DE CBM VERSION.



Roadblasters, le monde tempestueux de là destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.

AMSTRAD CASSETTE/DISQUE **ATARI ST** DISQUE

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

SPECTRUM +3 DISQUE





CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE **AMIGA** DISQUE

U.S. Gold (France) – Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
Tel: 93 42 71 44.

